STYLE

The Art of Tetsuya Nishio Full Spectrum

西尾鉄也画集

The Art of Tetsuya Nishio Full Spectrum

STYLE

西尾鉄也画集

The Art of Tetsuya Nishio
Full Spectrum

STYLE

西尾鉄七画集

The Art of Tetsuya Nishio Full Spectrum

STYLE

西尾鉄七画集

The Art of Tetsuya Nishio Full Spectrum

The Art of Tetsuya Nishio
:Full Spectrum

SPECIAL

■　押井守シネマ・トリロジー 初期実写作品集 特典ディスクインナーシャケット（バンタイビジュアル）■Photoshop■「古い映画のポスターのような感じを狙っています。最初に白黒で塗って，後からカラーをヘタで■いて，人工■色の感じを出そうとしました。玄田哲章さんの頬の赤みが強いのはそのためです。このイラストては，ビデオから取り込んだ画像をなぞったり，加工したりして下絵を作っています。モーゼルを持っている千■繁さんの腕は，モデルガンを持っている自分の腕の画像を合成したものです」■©1987押井守　オムニバスプロモーション ©1990押井守　バンダイビジュアル・フジテレビ ©1992押井守　バンタイビジュアル

■　BLOOD+，「攻殻機動隊 ＳＡＣ 2nd GIG　Production I.G公式サイト 2006年お年玉プレゼントイラスト■Photoshop■「Production I.Gの公式サイトで，トップページ用のイラストとして描いたものです。評判がよくて，正月のプレゼントイラストとして公開する事になりました。公式サイトで，I.Gのふたつの作品を絡み合わせて1枚のイラストにするというシリーズがあって，その中の1枚だったと思います。■図はグラビアっぽい感じですね。いつもおっさんばかり描いているけど「こういうのも描けまっせ」とアピールをしたいというのもありました」■©2005 Production I.G・Aniplex　M8S・HAKUHODO　©士郎正宗－Production I.G　講■社　攻殻機動隊製作委員会

Contents

スペシャル ……002
攻殻機動隊 ……011
NARUTO ……049
スカイ・クロラ ……149
忍空 ……183
人狼 JIN-ROH ……203
アニメーション作品の数々…219
イラストレーション……255
イラストエッセイ&マンガ……297
エトセトラ ……315
西尾鉄也年表 ……332
インタビュー ……334

「『攻殻機動隊』は『イノセンス』『攻殻機動隊　S A C. 2nd GIG』『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX Solid State Society』『攻殻機動隊 ARISE』にサブキャラクターデザイン、作画監督等の役職で参加しています。随分と長く関わっていますが、メインのキャラクターはデザインした事がないんですよね。不思議な付き合いの作品です」

©2004 士郎正宗/講談社　IG, ITNDDTD　©士郎正宗　Production I G／講談社　攻殻機動隊製作委員会　©士郎正宗・Production I G／講談社・「攻殻機動隊ARISE」製作委員会

■「攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG」DVD Vol.4ジャケット（バンダイビジュアル）■Photoshop

■「攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG」DVD Vol.2ジャケット（バンダイビジュアル）■Photoshop（キャラクターのみ）■「 「2nd GIG」のビデオパッケージは、後藤隆幸さんと1本おきに交代で描いています。デジタルイラストのスキルを上げるために、色々な事にチャレンジしていた時期です。「2nd GIG」で揉まれて覚えた事が多かった気がします。Vol.2の背景は竹田悠介さんにお願いしています」■c士郎正宗 Production I.G 講談社・攻殻機動隊製作委員会

■「攻殻機動隊 S A C 2nd GIG」DVD Vol 7
ジャケット（バンダイビジュアル）■Photoshop

■「攻殻機動隊 S A C. 2nd GIG」DVD Vol 10
ジャケット（バンダイビジュアル）■Photoshop

■「攻殻機動隊 S A C_2nd GIG」DVD
Vol.12シャケット（パンタイビジュアル）
■Photoshop

■「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX Solid State Society」Blu-rayジャケット（バンタイビジュアル）●Photoshop■「これは背景も自分で描いています。「2nd GIG」Vol.4以降も背景を描いているんですが、イメージ背景みたいな簡単なものでしたから、ハードルが高くなかったんです。この時は、美術さんの美術ボードを見ながら　完コピした感じです。上手くいったので気に入っています」■©士郎正宗・Production I.G　講談社・攻殻機動隊製作委員会

■「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX」Blu-ray BOX 01 インナージャケット（バンダイビジュアル）■Photoshop

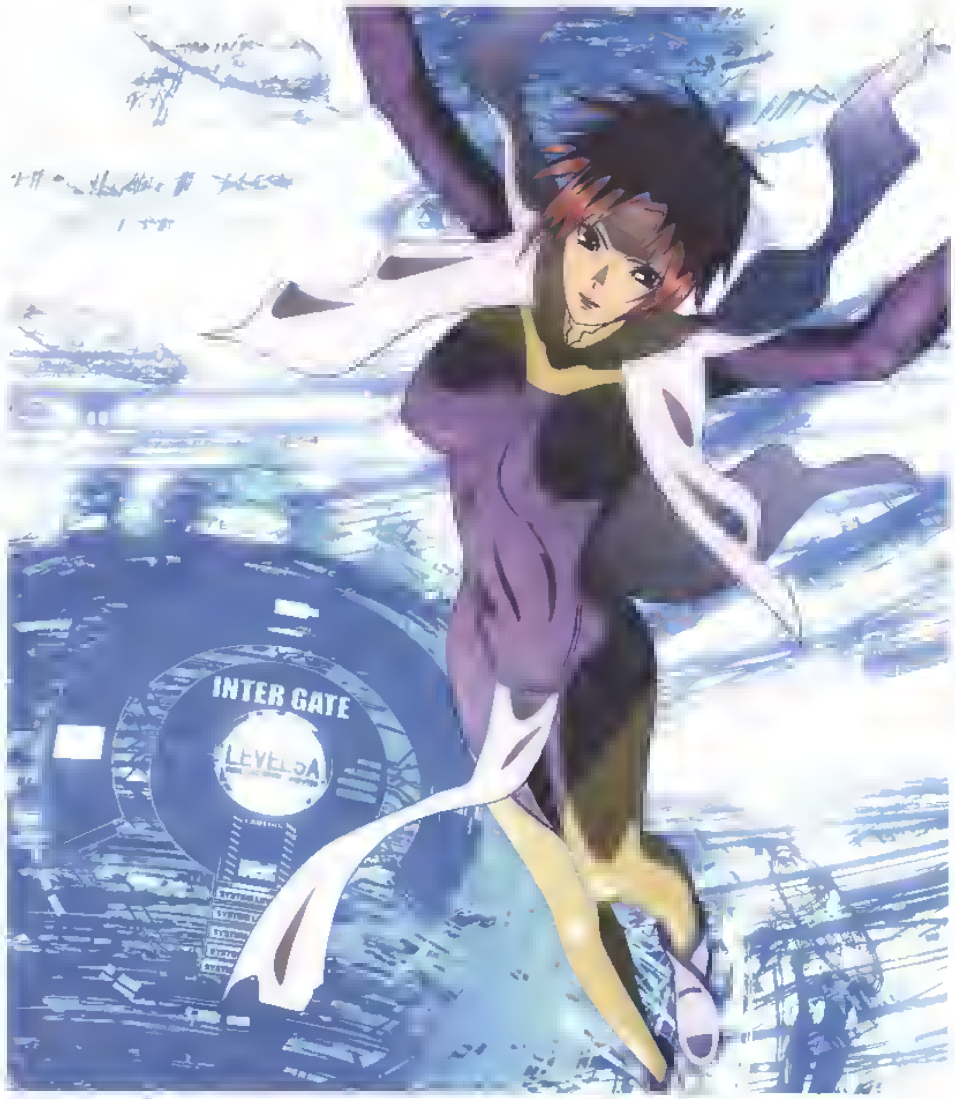
■「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX」Blu-ray BOX 02 インナージャケット（バンダイビジュアル）■Photoshop

■「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX」Blu-ray BOX 01 インナージャケット（バンダイビジュアル）■Photoshop

■『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』Blu-ray BOX 02 インナージャケット（バンダイビジュアル）■Photoshop

■「攻殻機動隊 S A C 2nd GIG」Blu-ray BOX 02イ ンナージャケット（バンダイ ビジュアル）■Photoshop

■「攻殻機動隊S A C 2nd GIG」Blu-ray BOX 01インナージャケット（バンタイビジュアル）■Photoshop（キャラクターのみ）■「この背景は3DCGのスタッフにお願いしました」



■攻殻機動隊 S A C. 2nd GIG」Blu-ray BOX 02 インナージャケット（バンダイビジュアル）■Photoshop

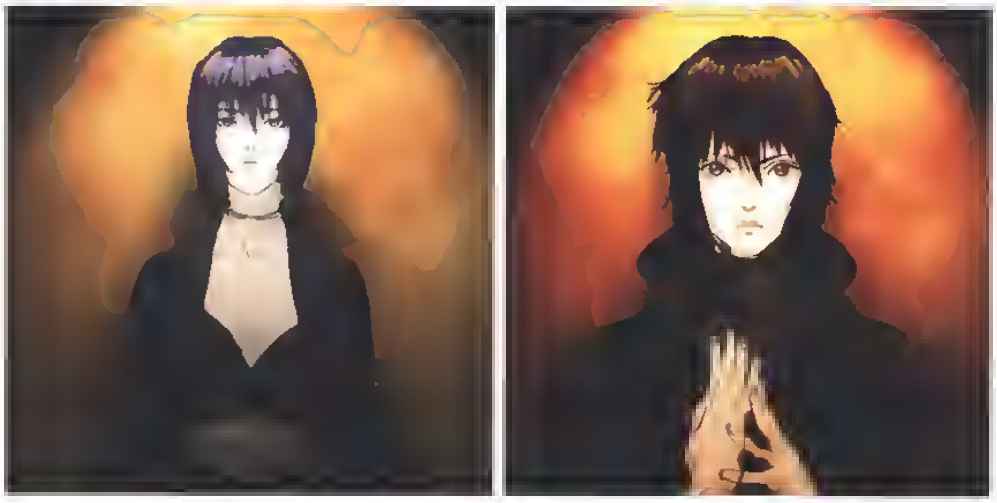
■ 攻殻機動隊 S A C 2nd GIG」Blu-ray BOX 01 インナージャケット（バンタイビジュアル）■Photoshop

■「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX OST2」ジャケット ラフ・別案■Photoshop

■「攻■機動隊 STAND ALONE COMPLEX OST2」ジャケット（ビクターエンタテインメント）■Photoshop

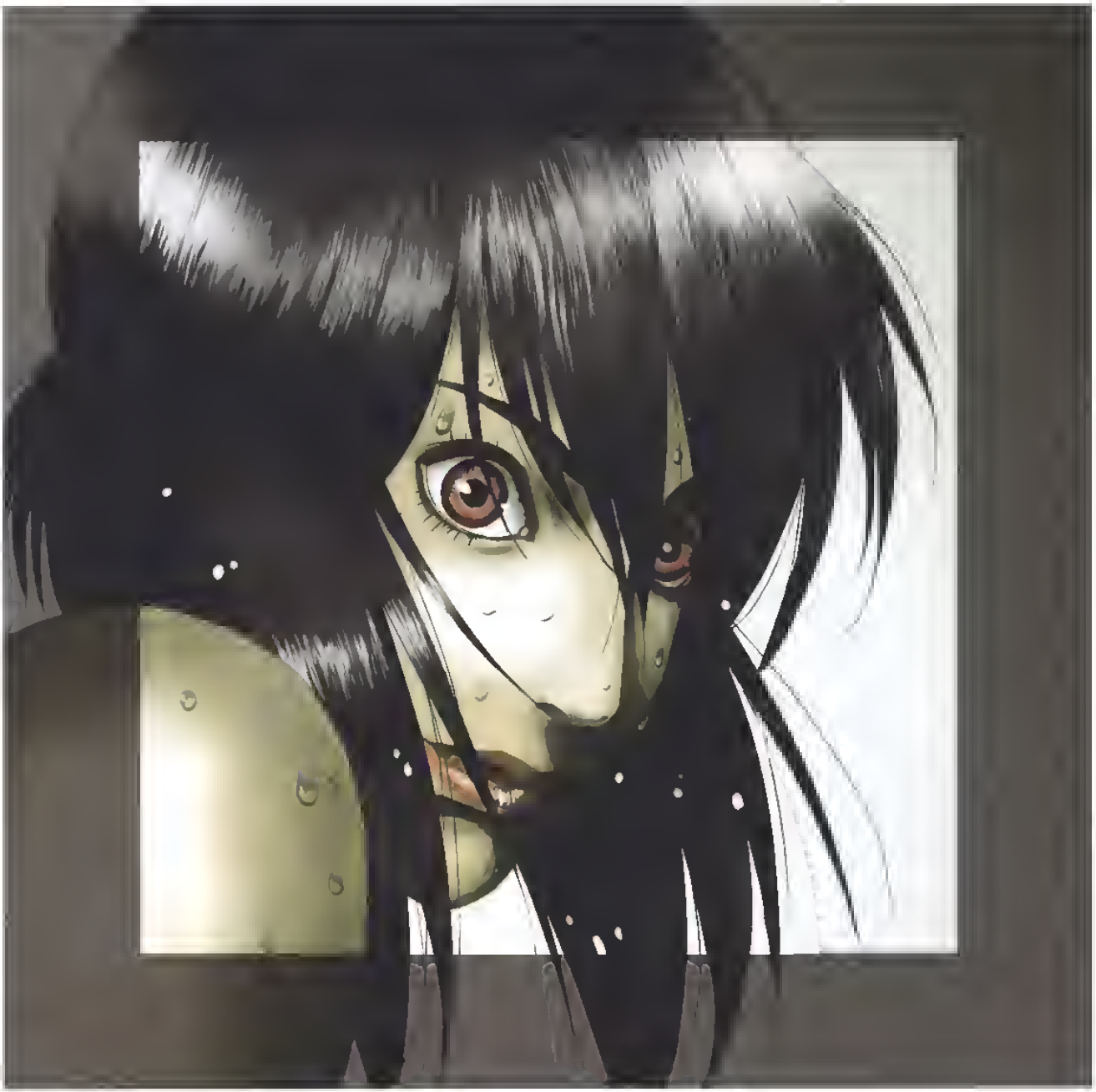
■「「2nd GIG」のサントラは3タイトルやっているんですが、その度に素野よう子さんと打ち合わせをするんですよ。あの人の個性は言葉にしづらいですが、何を言い出すのか分からない天才と付き合う楽しさを味わいたくて受けている仕事でした。基本的には素野さんのオーダー通りに描いています。「でっかい鎌と片足がサイボーグの子猫を抱いている素子」とか「折るような手つきの素子」とか、そういったオーダーが素野さんから出てくるんです」

■「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX OST2」ブックレット（ビクターエンタテインメント）■Photoshop



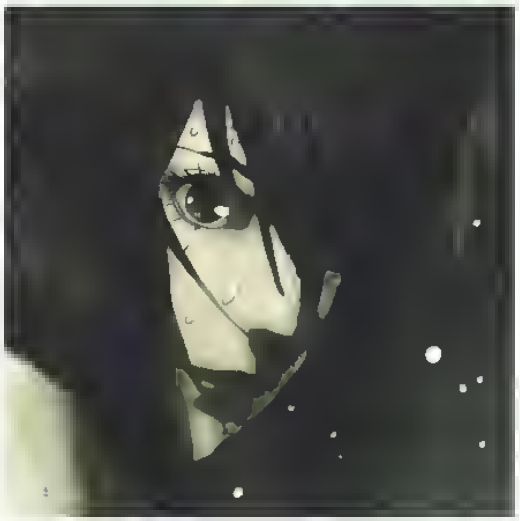
■「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX O.S.T 3」ジャケットラフ■Photoshop

■「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX O.S.T 3」
ジャケット（ビクターエンタテインメント）■Photoshop



■「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX Solid State Society O.S.T」ジャケット（ピクターエンタテインメント）
■Photoshop

■「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX Solid State Society O.S.T」ジャケットラフ
■Photoshop

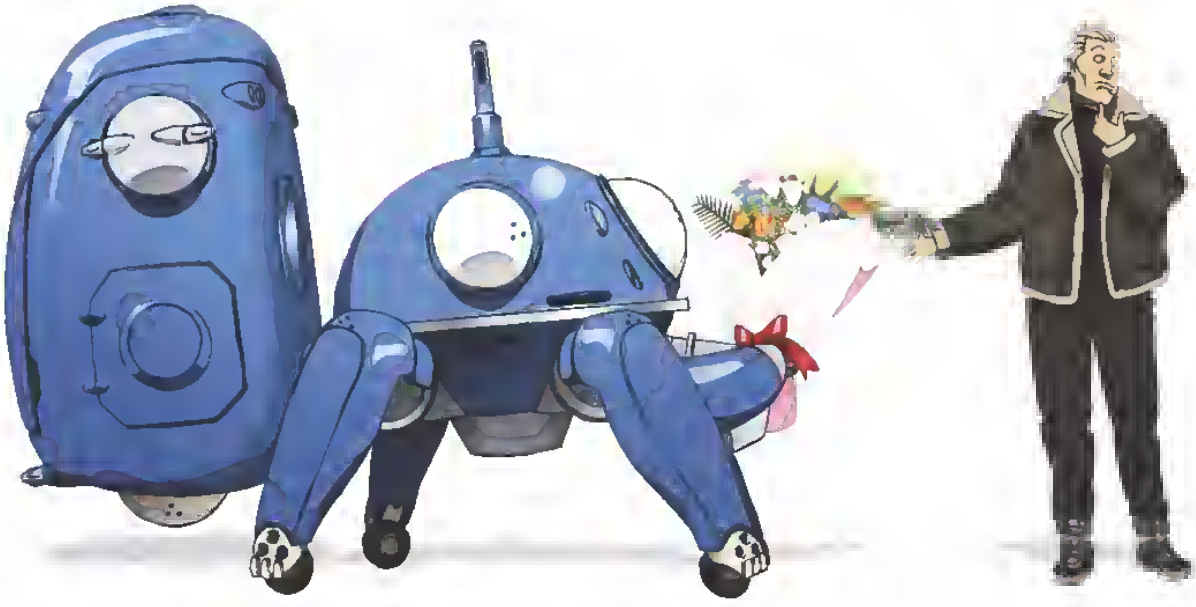


■「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX Solid State Society OST」ジャケットラフ
■Photoshop

■「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX Solid State Society OST」ジャケット リテイク前版
■Photoshop■「これは完成版とほぼ同しものなんですが、瞳のサイズが小さくて怖いので、ちょっと大きくしてほしいというオーダーが雷野さんから出ました。瞳を大きくしたのが、P24の完成版です」

■「攻殻機動隊 ＳＡＣ 2nd GIG」地上波放送告知ポスター■Photoshop■「オープニングで着ていた衣装をそのまま■せたもので、この画は結構気に入っています。商品によく使われていて、版画にもなったようです。皆さんに愛された■なんですね。「ＳＡＣ」のイラストで、この服を着せてほしいというオーダーが、他のアニメーターのところにいく事もあるそうです。これも俺が背景を描いています」

■「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX TACHIKOMA'S ALL MEMORY しょく~ん」カバー（樹想社）■Photoshop



■「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX TACHIKOMA'S ALL MEMORY しょく~ん」（樹想社）■Photoshop

■「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX ―狩人の領域―」宣伝用イラスト（ソニー インタラクティブエンタテインメント）■Photoshop

■「攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG Visual book」カバー（ホビージャパン）■Photoshop

■「PACHISLOT 攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX」（サミー）
■Photoshop

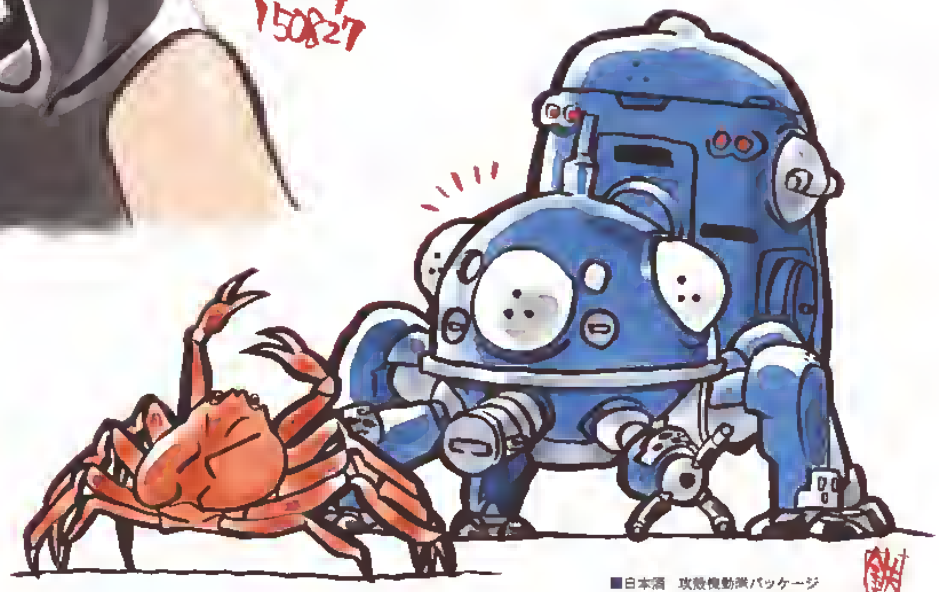
■Production I G公式
サイトトップページイラ
スト■Painter

■Production I G公式
サイトトップページイラ
スト■Photoshop

■「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX」カレンダー用　未商品化■Painter■「「ＳＡＣ」のカレンダー用に■いたものですが、こういったパロディ的なものはやめようという事でボツになりました、今回この■集に載せるために、色を調整しました、デジタルを使い始めた頃の画て、デジタル初心者にありがちな事たと思うんですが、物凄く色味が派手たったんですよ」

■Production I G公式サイトトップページイラスト■Painter

■「攻殻調動隊 新劇場版」DVD・Blu-ray店舗購入特典用複製色紙■Painter



■日本酒　攻殻機動隊パッケージラベル（発売　株式会社白糸酒造）■Painter

■「攻殻機動隊 SAC プロダクションノート」（バンダイビジュアル）■Painter、Photoshop

■「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX Official Log 1」（バンダイビジュアル）■Painter、Photoshop

■「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX Official Log 2」（バンダイビジュアル）■Painter、Photoshop

SAC2ndGIG第26.5話

SAC2ndGIG第26.6話

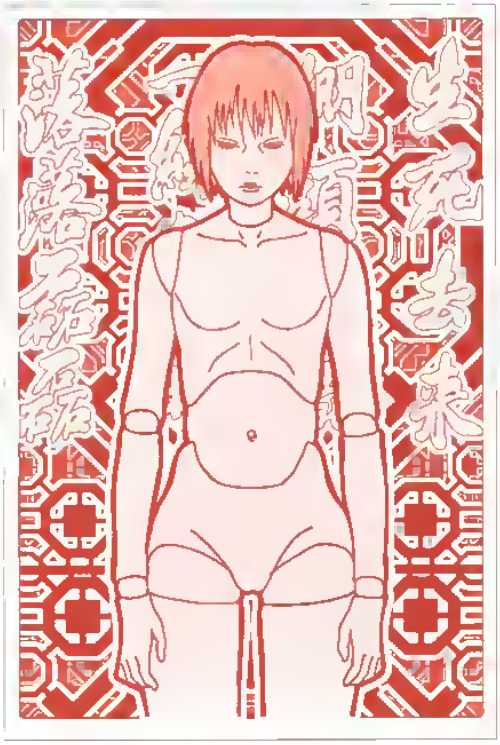
SACカズンドGIG

■「攻殻機動隊 SAC 公安9課ファイル」(バンタイビジュアル)
■Painter、Photoshop■「この頃は特に内容の指示はなく、好きにマンガを描いてくれというオーダーが多かった気がします」

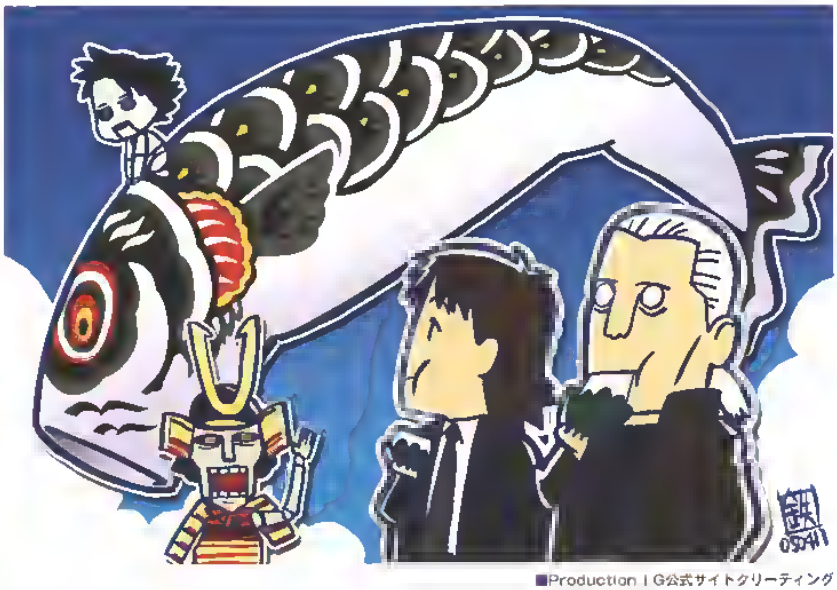
■「イノセンス」Blu-rayパッケージ（ウォルト・ディズニー・ジャパン）■Photoshop■「公開時には「イノセンス」のイラストを描く機会がなかったんですよ、Blu-rayてようやく描く事が出来て溜飲が下がりました」■©2004 士郎正宗/講談社・IG, ITNDDTD

■「イノセンス」Blu-ray アブソリュート・エディションパッケージ（ウォルト・ディズニー・ジャパン）■Photoshop

■Production I.G公式サイトI.G-BBS用バナー■Photoshop



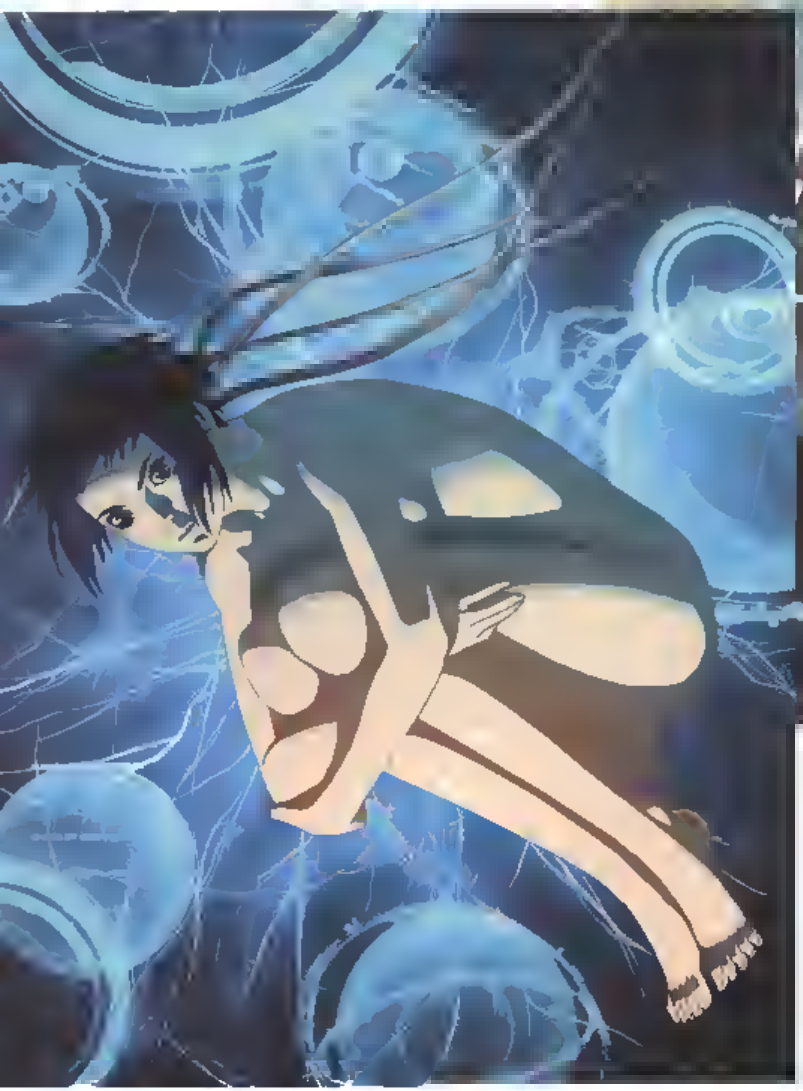
■「イノセンス」トランプ用　未商品化
■Photoshop■「確か「イノセンス」の前売り券の特典につける予定だったトランプの柄です。これが、俺にとって最初の「イノセンス」版権イラストになるはずだったんですが、残念な事に企画が没になり、世に出なかったんですよ」



■Production I.G公式サイトクリーティングカート■Photoshop

■セティナ×「攻殻機動隊ARISE」公式ライアップカード専用イラスト（セティナ）■Photoshop（キャラクターのみ）■「これはキャラクターのみを仕上げまでやって、背景はGDCGのスタッフにお願いしています」■©士郎正宗・Production I.G 講談社・「攻殻機動隊ARISE」製作委員会

■「TV Bros.」20_3ed月22日号掲載（東京ニュース通信社　■Photoshop 14 ＋ウラ筆一の力！■「これは■■■は3DCGのスタッフしゃ■■、しました」



■セディメ　■■■■■■■APL■■■　■■■■■■■

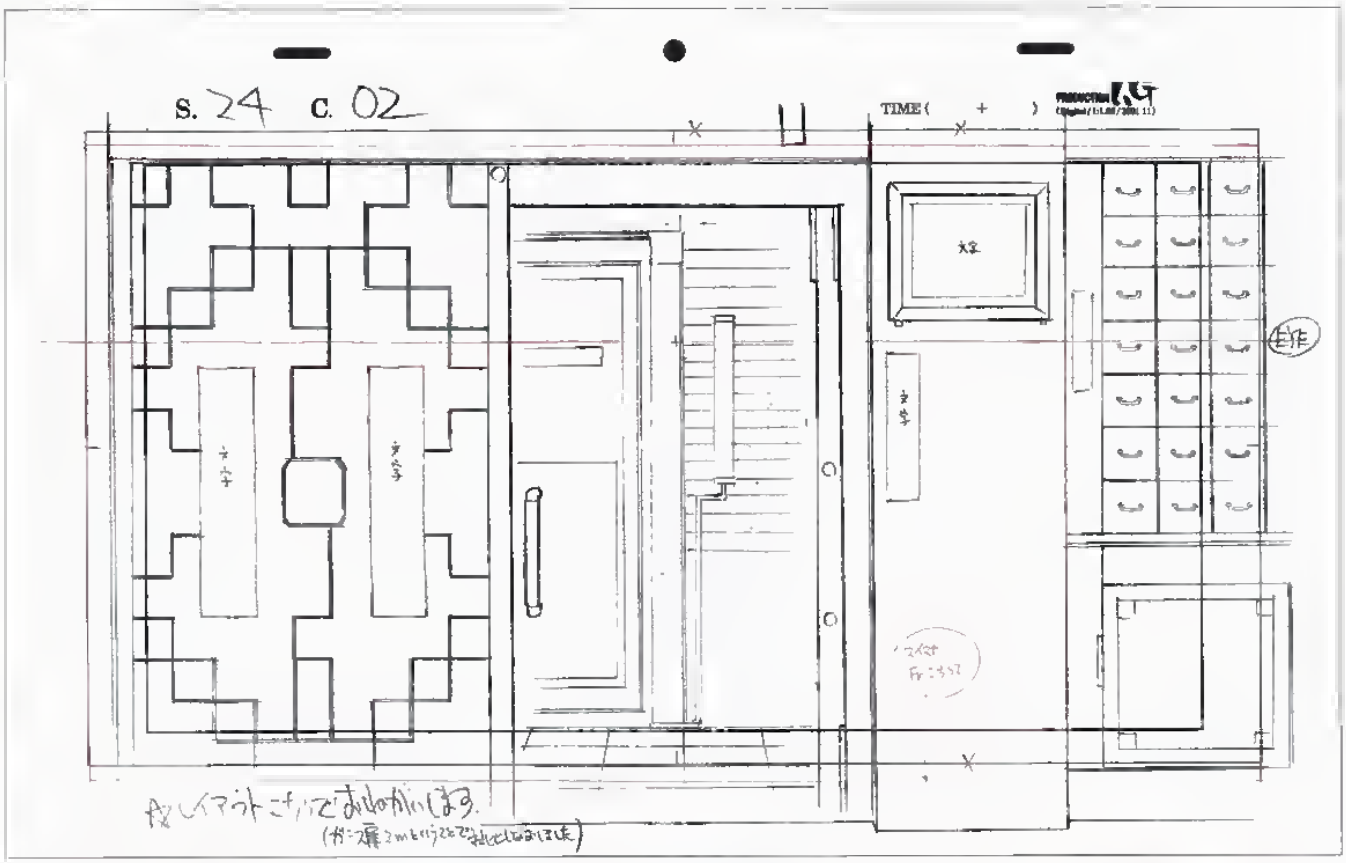
■「攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG」DVD Vol.2 ジャケット・線画■鉛筆

■「攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG」DVD Vol.2 ジャケット・ラフ■鉛筆

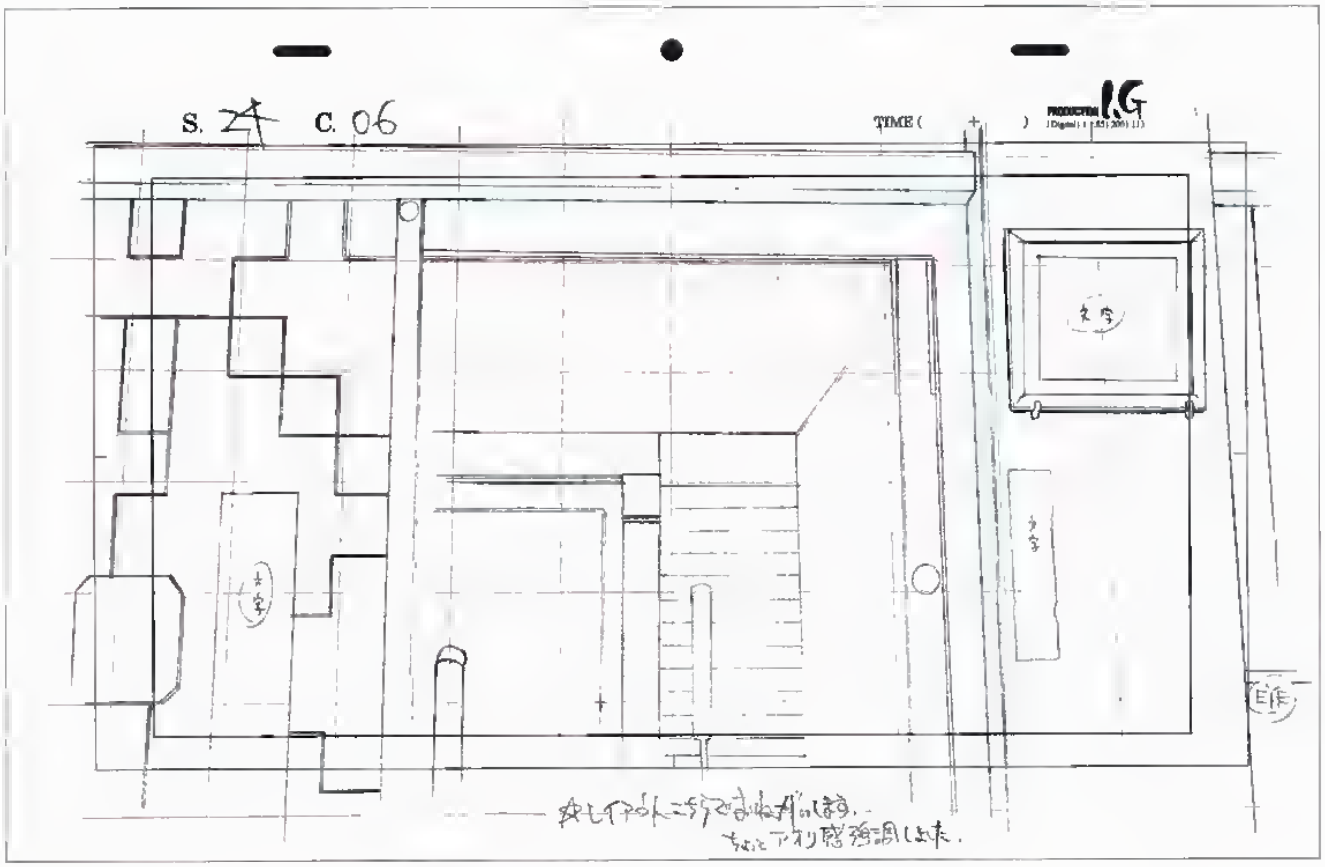
■「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX OST2」ジャケット・線画■鉛筆

■「攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG」地上波放送告知ポスター・線画■鉛筆

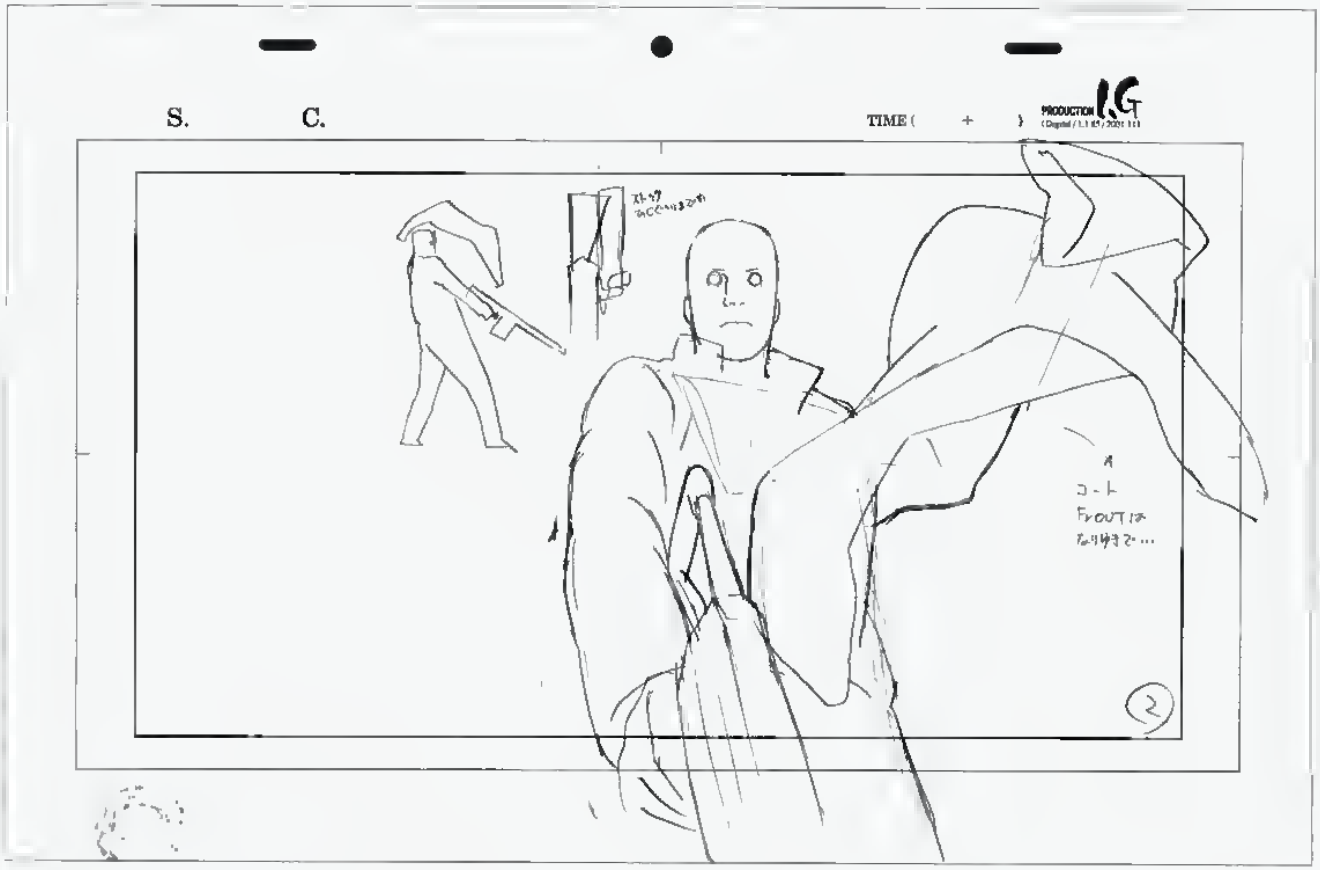
■『イノセンス』S-11 C-35 レイアウト作画監督修正

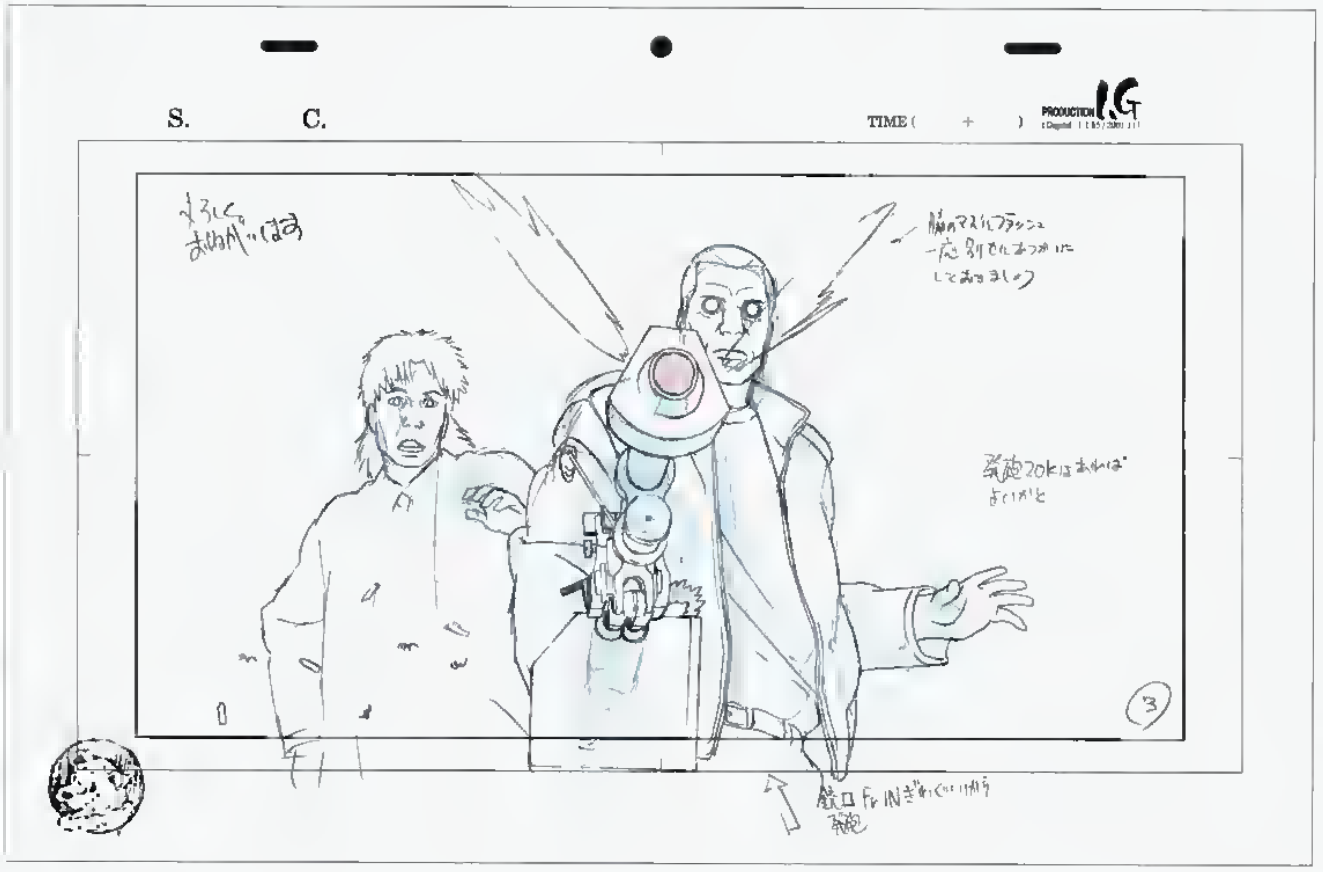


図「イノセンス」S-24 C-2 レイアウト作画監督修正



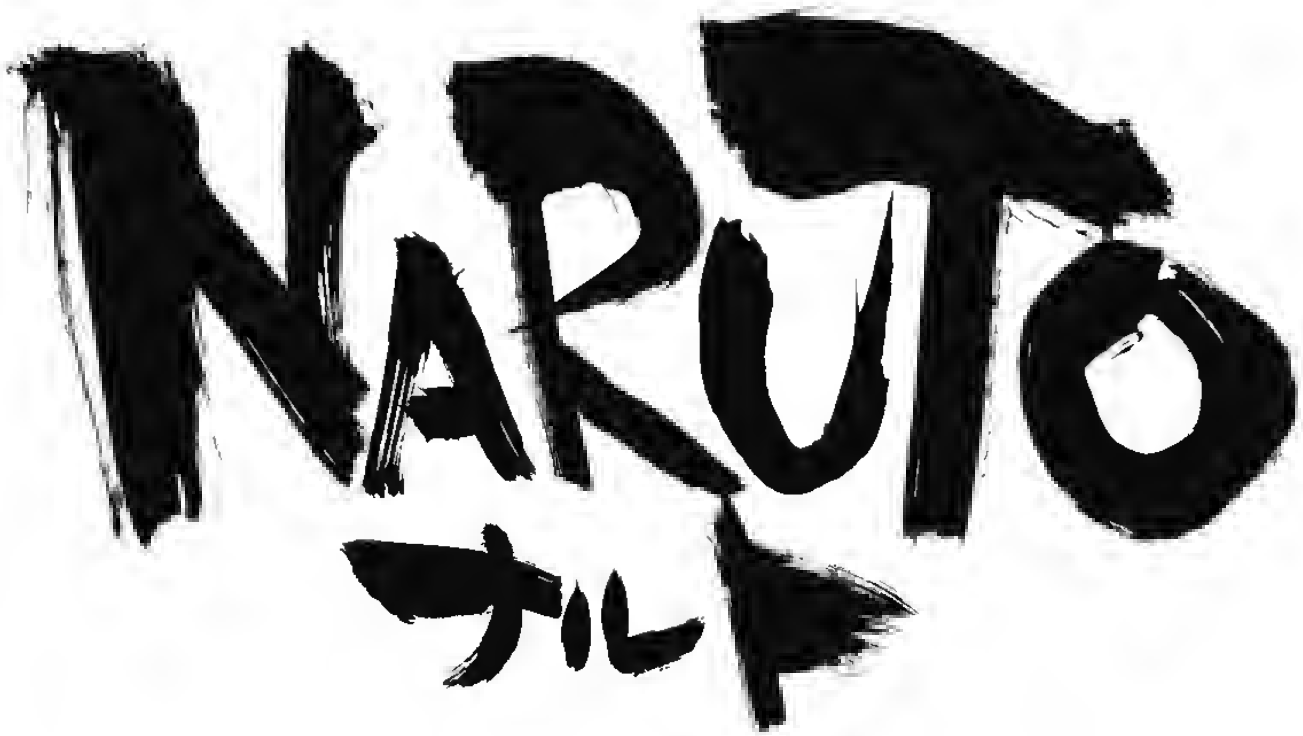
■「イノセンス」S-24 C-6 レイアウト作画監督修正


S.
C.
TIME (+)
PRODUCTION I.G
コート
FADE OUT は
なりゆきで…
2


S.
C.
TIME (+)
PRODUCTION I.G
背後20kはあれば
3

■「イノセンス」S-24 C-22 レイアウト作画監督修正

■「イノセンス」S-30 C-45B ラフ原画



「今でも続いている作品です。自分の人生で最も長く関わっている作品ですし、今後、こんなに長く参加する作品はないでしょう。『NARUTO』のイラストでは描いた点数も多いし、デジタルで色々と試す事もできました。今回、描いたもののほとんど全てを掲載する事ができました。関係各位に感謝しています」

©岸本斉史 スコット／集英社　TV東京　ぴえろ

■ 劇場版 NARUTO -ナルト- 大活劇！■疾風伝映画だってばよ!!メインビジュアル■映画のみ

■ 劇場版 NARUTO -ナルト- 大活劇！雪姫忍法帖だってばよ!!ティザービジュアル■線画のみ

■「劇場版 NARUTO -ナルト- 大活劇！雪姫忍法帖だってばよ!!」
アニメコミックス上巻カバー（集英社）■Photoshop

■劇場版 NARUTO -ナルト- 大活劇 雪姫忍法帖だってばよ！
アニメコミックス下巻カバー（集英社）■Photoshop

■「劇場版 NARUTO -ナルト- 大激突！幻の地底遺跡だってばよ」 ―「Vジャンプ」2005年3月号（集英社）■線画のみ

■ 劇場版 NARUTO -ナルト- 大激突！幻の地底遺跡だってばよ」
JUMP j BOOKSカバー（■英社）■線画のみ

■ 劇場版 NARUTO -ナルト- 大激突！幻の地底遺跡だってばよ」
アニメコミックス下巻カバー（集英社）■Photoshop■「このイラストは仕上げまでやっています　一度納品した後に「もっと色を鮮やかにしてほしい」というオーダーがあり、■箱では彩度を上げたイラストを使ってもらいました。ここに掲載したのは最初に仕上げたバージョンです」

■劇場版 NARUTO -ナルト- 大激突！幻の地底遺跡だってばよ メインビジュアル■絵画のみ

■「劇場版 NARUTO ナルト- 大激突！幻の地底遺跡だってばよ」アニメコミックス上巻カバー（集英社）■Photoshop

■劇場版 NARUTO -ナルト- 大激突！幻の地底遺跡だってばよ。宣伝用イラスト■絵面のみ

■「劇場版 NARUTO -ナルト- 大興奮！みかづき島のアニマル■動たってばよ」メインビジュアル■緒■のみ■「これは鈴木雅文さんとの合作です。俺がナルトとレギュラーキャラを描いていて、ケストキャラを鈴木さんが描いています」■©岸本斉史 スコット 集英社 テレビ東京・ぴえろ ©劇場版NARUTO製作委員会 2006

■「劇場版 NARUTO -ナルト- 大興奮！みかづき島のアニマル騒動だってばよ」劇場用スタンディ■線画のみ
■「劇場の前に立て看板を立てて、その看板の前でお客さんが写真を撮るという企画のための画だったと思います」

■「劇場版 NARUTO -ナルト- 大興奮！みかづき島のアニマル騒動だってばよ」アニメコミックスカバー（集英社）■Photoshop■「この見開きは紫色が多いですね、俺は紫が好きなのかな（笑）、この頃はメインビジュアルについては、仕上げや背景はそれぞれの専門家にお任せして、アニメコミックスのカバーは自分でやるように決めていました」

■ 劇場版 NARUTO -ナルト- 大興奮！みかづき島のアニマル騒動だってばよ」DVDシャケット（アニプレックス）■Photoshop

■「劇場版 NARUTO-ナルト- 疾風伝」アニメコミックスカバー（集英社）■Photoshop
■©岸本斉史 スコット 集英社・テレビ東京・ぴえろ ©劇場版NARUTO製作委員会 2007

■ 劇場版 NARUTO ナルト 疾風伝 メインビジュアル原画(COLOR ver.)

■ 劇場版 NARUTO ナルト 疾風伝 メインビジュアル原画(COLOR A ver.)

■「劇場版 NARUTO ナルト- 疾風伝 絆」メインビジュアル■COMIC ART■「デジタルで版権イラストを作るようになってから「他のかたちでも利用できるように、見えない部分も描いておいてほしい」といったオーダーが増えたんですよ。このイラストも、ナルトとサスケの上半身の組み合わせで、1枚のポスターとして使われましたが、実際にはこのように全身を描いています」■©岸本斉史 スコット 集英社・テレビ東京 ぴえろ ©劇場版NARUTO製作委員会 2008

■「劇場版 NARUTO -ナルト 疾風伝 絆」アニメコミックスカバー（集英社）■Photoshop

■ 劇場版 NARUTO -ナルト- 疾風伝 絆
宣伝用イラスト■Photoshop

■ 劇場版 NARUTO-ナルト- 疾風伝
絆」DVDジャケット（アニプレックス）
■COMIC ART

■「劇場版 NARUTO -ナルト- 疾風伝 火の意志を継ぐ者」メインビジュアル■COMIC ART■©岸本斉史 スコット 集英社・テレビ東京 ぴえろ ©劇場版NARUTO製作総員会 2009

■「劇場版 NARUTO -ナルト- 疾風伝
火の意志を継ぐ者」メインビジュアル
ナルト別バージョン■COMIC ART

■ 劇場版 NARUTO -ナルト- 疾風伝
火の意志を継ぐ者 劇場前売券購入特
典クリアファイル■COMIC ART

■ 劇場版 NARUTO -ナルト- 疾風伝 火の意志を継ぐ者」アニメコミックスカバー（集英社）■Photoshop、COMIC ART

■劇場版 NARUTO -ナルト- 疾風伝 ザ・ロストタワー」メインビジュアル■神画のみ■©岸本斉史 スコット 集英社 テレビ東京・ぴえろ ©劇場版NARUTO製作委員会 2010

■「劇場版 NARUTO -ナルト- 疾風伝 ザ・ロストタワー」ティザービジュアル■■画のみ

■「劇場版 NARUTO -ナルト- 疾風伝 ザ・ロストタワー」劇場前売券■入特典クリアファイル■■画のみ

■ 劇場版 NARUTO -ナルト-
疾風伝 ザ・ロストタワー」 表4
シャケット(アニプレノクス)
■COMIC ART

■ 劇場版 NARUTO -ナルト-
疾風伝 ザ ロストタワー」 DVD
表1シャケット(アニプレックス)
■COMIC ART

■「劇場版 NARUTO -ナルト- ブラット・プリズン」ティザービジュアル■COMIC ART■「自分で仕上げまでやっていますが、納品した後て、有刺鉄線に錆の質感を加えてもらっています」■©岸本斉史 スコット 集英社・テレビ東京 ぴえろ ©劇場版NARUTO製作委員会 2011

■ 劇場版 NARUTO -ナルト- ブラット・プリズン」宣伝用イラスト■Photoshop（キャラクターのみ）■「キャラクターの仕上げは自分でやり、背景は美術スタッフにお願いしました」

■劇場版 NARUTO -ナルト- ブラッド・プリズン」宣伝用イラスト■Photoshop

■「炎の中忍試験！ナルトVS木ノ葉丸!!」メインビジュアル
■Photoshop

■「炎の中忍試験！ナルトVS木ノ葉丸!!」メインビジュアル
■Photoshop

■ 劇場版 NARUTO -ナルト- ブラッド・プリズン」綴じ込みポスター　「少年ジャンプNEXT！」2011SUMMER
■COMIC ART■「NARUTO」のイラストはほとんどの場合において、発注時に構図の指定があるんですが、この時は珍しく「「ブラッド・プリズン」の画だったら何を描いてもいいですよ」と言ってもらったんですよ。たけど、アイデアを出す時間がなくて、平凡なアングルになってしまいまして（笑）、せっかくのチャンスを活かす事ができず、後悔している1枚です」

■ 炎の中忍試験！ナルトVS
木ノ葉丸り宣伝用イラスト
■Photoshop

■『NARUTO ナルト フラッド プリズム』DVD アソート ブックス ●COMIC ART
扉「地面に散らばるカラスマネジメントラボした鳥のようで、石をかけ字型のメラ～ 見える時は 覚悟しふったアイデアです 忍者はナルト出撃から上をトリミングしてゆうラ有でしたが 都合ゆえってあるキャラだ

■「ROAD TO NINJA -NARUTO THE MOVIE- NARUTOフェア」(ローソン)■Photoshop(キャラクターのみ)■「ナルトの顔が普段とちょっと違うのは、この時にやっていた他の作品の影響だと思います(苦笑)。この見顔きの2枚は、どちらもパラレルワールドで出会った愛想のいいサスケに、サクラがデレデレするシチュエーションです。このイラストは、実際に使用されたバージョンでは処理が加えられ、背景の色が少し変わっています」

■ ROAD TO NINJA -NARUTO THE MOVIE- 宣伝用イラスト■Photoshop、COMIC ART（背景以外は全て）■「これは自信作です。背景以外は、自分でやっているんですが、ラーメンとコップの表現が上手くいきましたね。キャラクターはPhotoshopで仕上げ、料理はシズル感を出すためにCOMIC ARTで水彩風に塗っています」

■「ROAD TO NINJA -NARUTO THE MOVIE-」宣伝イラスト　「Vジャンプ」2012年9月号（集英社）■Photoshop

■「ROAD TO NINJA -NARUTO THE MOVIE-」完全生産限定版Blu-ray　DVDデジパック（アニプレックス）■CDMIC ART
（キャラクターのみ）■「背景は集術スタッフにお願いして、キャラクターはCOMIC ARTで水彩風塗りです」

■「ROAD TO NINJA -NARUTO THE MOVIE-」アニメ版メインビジュアル■Photoshop、COMIC ART■「キャラクターはPhotoshopで、足元の岩だけをCOMIC ARTでBOOK風に塗っています。「NARUTO」のイラストでは、クナイをかっこよく構えている構図が多いんですが、地下鉄構内のような場所に貼り出すポスターには、刃物を持った画はふさわしくない。だから、そういった場所に掲示するため、手だけを別レイヤーにして、刃物を持っていない素材を作る事があります。このイラストもそうで、クナイを持っていないバージョンも作りました」

■ ROAD TO NINJA -NARUTO THE MOVIE-」宣伝用イラスト■Photoshop

■ 劇場版 NARUTO -ナルト- ブラット・プリズン」雑貨商品イラスト(ムービック)■Photoshop

■ ROAD TO NINJA NARUTO THE MOVIE-」劇場窓口用商品イラスト(ムービック)■Photoshop■「この2枚は「キャラクターも画ペン作画でやってほしい」というオーダーでした。そういう発注は中々ないので、楽しんでやった記憶があります」

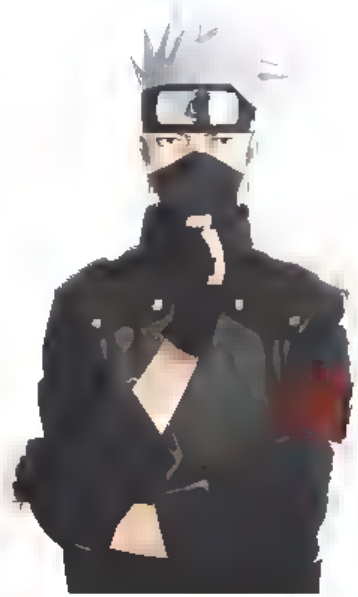
■ ROAD TO NINJA -NARUTO THE MOVIE- 宣伝用イラスト
■Photoshop

■ ミラクルバトルカードダス NARUTO-ナルト 疾風伝 火影の意志「仮面の男」(バンタイ)
■Photoshop

映画 THE LAST NARUTO
THE MOVIE 劇場用イラスト
©岸本斉史 スコット 集英社 テレビ東京 ぴえろ 劇場版NARUTO製作委員会 2014

■ THE LAST ～ARIGATO NARUTO～ オフィシャルガイドブック 全巻文庫版 ～ ■ 2016年12月
■ 『心はいつもふたりで』 ……最後の最後まで悩みに悩んだ一コマ。上…ナルトの背中の模様でした。ちゃうがな！で描いてよかった
ＡＡＡＡ。NARUTOで『う～ん』ってハッピーセイラストを描く最後の最後までやさしいんですよね！

■「THE LAST -NARUTO THE MOVIE-」宣伝用イラスト
■COMIC ART



■「THE LAST -NARUTO THE MOVIE」メインビジュアル■COMIC ART■「前の見開きの画と合わせて、1セットのイラストになります。これは画像データが物凄く大きかったのを覚えています（笑）。当時はトリミングして使われたので、画の全体を見てもらえるのは、これが初めてだと思います」

■「THE LAST -NARUTO THE MOVIE-」ティザービジュアル
■Photoshop■「左下の画はクナイを持っていないバーションも作ったはずです」

■「NARUTO -ナルト- 疾風伝」
2012年カレンダー（ムービック）
■Photoshop

■ NARUTO -ナルト- 疾風伝」2013年カレンダー（ムービック）■Photoshop■「 」■ペン作画にして。キャラクターの名前も描いてほしい、という中々ないオーダーて、■しく描きました。ところて衝撃の告白をさせてください。商品になった時には、イルカ先生の頭に塗りミスがありました、申し訳ありません。カレンダーをもっている人は後ろ髪のあたりを確認してください。今回は修正したものを収録しています」

■「NARUTO -ナルト- 疾風伝」
2013年カレンダー（ムービック）
■Photoshop

■「NARUTO ナルト- 疾風伝」
2014年カレンダー（ムービック）
■Photoshop

■「NARUTO -ナルト- 疾風伝」
2014年カレンダー（ムービック）
■Photoshop

■「NARUTO -ナルト- 疾風伝」2014年カレンダー（ムービック）■Photoshop

■「NARUTO -ナルト- 十年百忍」
カバー（集英社）■Photoshop

■ NARUTO -ナルト-」グラフィック Tシャツ（ユニクロ）　現在この商品は販売されておりません■映画のみ

■「NARUTO -ナルト-」グラフィックTシャツ（ユニクロ）　現在この商品は販売されておりません■神■のみ■「Tシャツのために3枚のイラストを描いています。神が描いたのは絶筆で、Tシャツに使われたのはその神■を加工した画神です。ここに神神したのは、神伝用に神画を彩色したもののようです」

■ NARUTO -ナルト-」アニメ化10周年記念キャンペーン■COMIC ART■「彩度を落として、普段とはちょっと違った感してやってみました」

■「Figuarts ZERO はたけカカシ」パッケージ（バンダイ）■COMIC ART■「先にフィギュアのポーズが決まっていて、フィギュアに合わせてイラストを描くという、それまでやった事のない仕事でした。現物ではなくて、写真を見ながら描くんですよ。苦労しました」

■『ミラクルバトルカードダス NARUTO -ナルト- 疾風伝 尾獣を御する者たち』バンケーシ(バンタイ)尾COMIC ART

■「ミラクルバトルカードダス NARUTO -ナルト- 疾風伝 忍界大戦」パッケージ（バンダイ）
■COMIC ART

■「ミラクルバトルカードダス NARUTO -ナルト- 疾風伝 影を背負う者」パッケージ（バンダイ）
■COMIC ART

■ミラクルバトルカードダス NARUTO-ナルト- 疾風伝 うちは覚醒 パッケージ(バンダイ)■COMIC ART

二十九
十五
十

■ NARUTO -ナルト- 疾風伝」「J-WORLD TOKYO」(ナムコ) ■Photoshop

■「NARUTO -ナルト- 疾風伝」「NARUTO -ナルト- 疾風検定」(テレビ東京) ■Photoshop■「イラスト手前にあるテストの問題は、studioぴえろのスタッフに貼り込んでもらいました」

■「春ナル、キャンペーン2013」描き下ろしイラストパネル(アニプレックス) ■Photoshop(キャラクターのみ) ■「背景は美術スタッフにお願いしました。手前の風車風はロトスコープですね(笑)、自宅の風車を写真に撮ってなぞりました、サスケの脇にあるのはスケルトンブラシですね、1980年代に青春時代を過ごしたヤンキー達は、これをホッケに忍ばせていました。ヤンキーではなかったですが、俺も持っていましたよ」

■「NARUTO -ナルト- 疾風伝 ナルティメットストームレボリューション」パッケージ（バンタイナムコエンターテインメント）■Photoshop
■「ひとつのオーターとして、一番キャラクターの点数が多かったイラストです。先代の火影達は蘇生転生で復活した姿だけでなく、生前の姿も描いていますし、マダラは仮面をつけているバージョンも描いています。小さく掲載しているキャラクターも、それぞれ大きな画を描いているんですよ　いやあ、大変でした（笑）。上に掲載したのが、俺がイラストを組み合わせた配置参考で、右はそれに効果を加えてもらった完成版のイラストです」

■「NARUTO -ナルト　疾風伝 ナルティメットストーム4」パッケージ（バンタイナムコエンターテインメント）■Photoshop

■「NARUTO -ナルト- 疾風伝」「イタチ真伝■ ～光と■～」メインビジュアル■Photoshop

■ NARUTO -ナルト- 疾風伝「イタチ真伝編 ～光と闇～」ティザービジュアル■Photoshop

■「NARUTO -ナルト- 疾風伝」エンディングアニメーション4 ■COMIC ART■「『NARUTO』のエンディングで、色々な人が描いた画を使うというコンセプトのものがあり、そのために描いたイラストです。本編とはデザインや雰囲気を変えて、この三人を描きたかったんですよ。着物の模様を貼り込んだりして、手間がかかっています。セル画っぽくないものにしてみたいというのはありましたね」

■「BORUTO -NARUTO THE MOVIE」　「ジャンプフェスタ2016」ANIPLEXブース会場購入特典ポスター（アニプレックス）
■Photoshop（キャラクターのみ）■©岸本斉史 スコット　集英社　テレビ東京　ぴえろ　©劇場版BORUTO製作委員会 2015

■「『BORUTO -NARUTO THE MOVIE-』公開記念みんなでつくろう！モザイクアートキャンペーン」■Photoshop■「ボルトは後ろ髪のギザギザのバランスが難しいんですよね。今でも注意して描いています　ナルトは劇場版では大人になり、お父さんになっているんですが、TVシリーズでは、また16歳くらいの少年なんです。だから、TVの仕事に戻る時には上手く気持ちを切り替えないと、大人びた感じになってしまうんです」

■「BORUTO -NARUTO THE MOVIE」　「ジャンプフェスタ2016」生プロマイト（エンスカイ）■Photoshop

■ BORUTO -NARUTO THE MOVIE-」　「アニメディア」2015年9月号（学研パブリッシング）■Photoshop

■「BORUTO -NARUTO THE MOVIE-」　宣伝用イラスト■Photoshop

■「BORUTO -NARUTO THE MOVIE-」　「ジャンプフェスタ2016」生プロマイド（エンスカイ）■Photoshop

■「BORUTO -NARUTO THE MOVIE-」 「ジャンプフェスタ2016」タペストリー（ぴえろ）
■Photoshop■「ナルトとサスケが大人になり、二人がマントをつけたまま■うというイラストの発注がくるようになりました。マントで身体のラインが消えてしまうと、■としてつまらないものになってしまうんです。身体のラインを見せられるようにポーズ等を工夫しています」

■ BORUTO -NARUTO THE MOVIE-」宣伝用イラスト
■Photoshop

■「BORUTO -NARUTO THE MOVIE-」宣伝用イラスト
■Photoshop

■「BORUTO -NARUTO THE MOVIE-」宣伝用イラスト
■Photoshop

■「劇場版 NARUTO -ナルト- 疾風伝」DVDアニメイト購入特典用色紙（アニプレックス）■「この見開きにはちびキャラのイラストをまとめました　全部が鼻ペン作画です、COMIC ARTで着色して、Photoshopで調整しています。意外と「NARUTO」では、ちびキャラを描く機会がないんですよね」

■「劇場版 NARUTO -ナルト- 疾風伝 幹」DVDブックレット（アニプレックス）

■「劇場版 NARUTO -ナルト- 疾風伝 火の意志を継ぐ者」完全生産限定版DVD特典ドラマCD（アニプレックス）

■「劇場版 NARUTO -ナルト- 疾風伝 ザ・ロストタワー」完全生産限定版DVD特典ちびナルステッカー（アニプレックス）

■「劇場版 NARUTO -ナルト- 疾風伝 ザ・ロストタワー」完全生産限定版DVD特典ドラマCD（アニプレックス）

■「ココロの欠片」初回特典メッセージカード（アニプレックス）

■「劇場版 NARUTO -ナルト- ブラッド・プリズン」 完全生産限定版OVC特典ちびナルステッカー（アニプレックス）

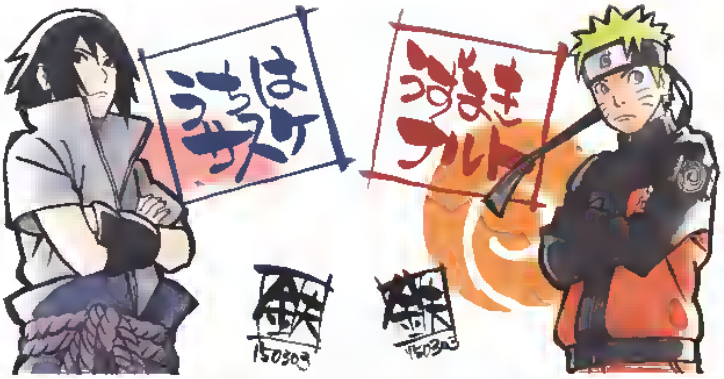
■「劇場版 NARUTO -ナルト- ブラッド・プリズン」 完全生産限定版DVD特典ドラマCD（アニプレックス）

■「ROAD TO NINJA -NARUTO THE MOVIE」 完全生産限定版Blu-ray&DVD特典ドラマCD（アニプレックス）

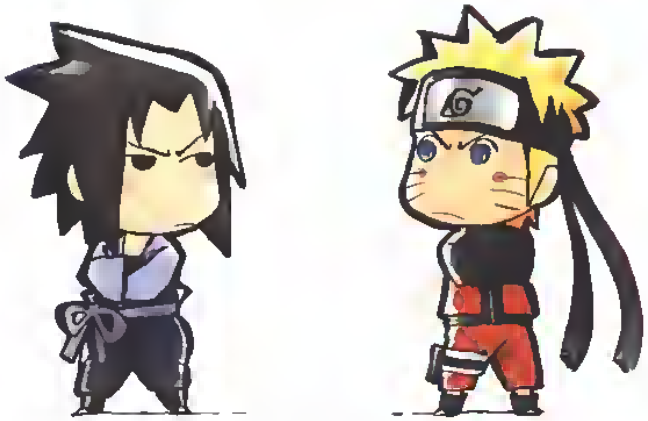
■ ROAD TO NINJA -NARUTO THE MOVIE」 完全生産限定版Blu-ray& DVD特典ステッカー（アニプレックス）

■「NARUTO -ナルト-」劇中用素材（203話、207話）■Photoshop■「TVシリーズで、面に描いた事を現実にする能力をもった少女が出てくる連作エピソードがあり、彼女の面として使う素材を描きました。モノトーンで仕上げましたが、劇中では美術さんによって色がつけられています」

■「NARUTO -ナルト- 秘伝｜巻の■ オフィシャルプレミアムファンBOOK」（集英社）■筆ペン



■「一番くじ NARUTO -THE HISTORY-」複製色紙（バンプレスト）■COMIC ART



■「NARUTO -ナルト- 疾風伝」エンディングアニメーション4■COMIC ART■「P124に複製したのと同じく、TVシリーズのエンディング用に描いたイラストです。興が乗ってしまって、オーダーされた枚数よりも多く、描いてしまいました（笑）」

■「THE LAST -NARUTO THE MOVIE-」キャラクターラフ設定　うずまきナルト■Photoshop■「キャラクター設定を描く前の準備稿です。色を塗っているのは、監督や色彩設計のスタッフに「こんな感じの色を想定しています」と伝えるためです」

色は仮です

ふわっと色がついていますか
漫画的なお約束で
アクションしても
汚ちないということで…

ナルト
九喇嘛リンクモード

■THE LAST -NARUTO THE MOVIE-」キャラクターラフ設定　うずまきナルト■Photoshop

思いつきで
前髪に分け目を
つけてみました
！

色は仮です

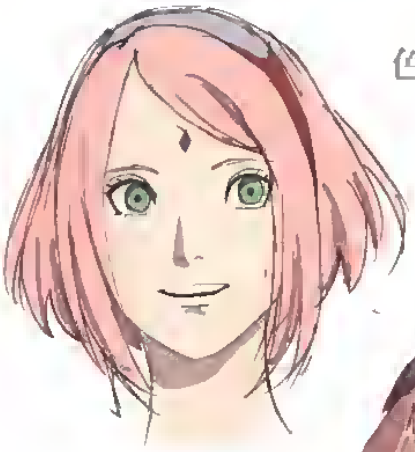
ヒナタ
防寒着

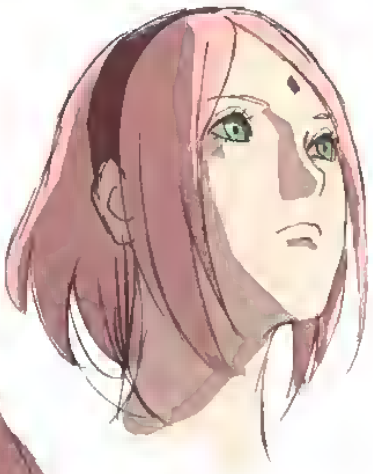
プランⅠの頭身です

色は仮です

■ THE LAST NARUTO THE MOVIE-、キャラクターラフ設定 日向ヒナタ■Photoshop

色は仮です





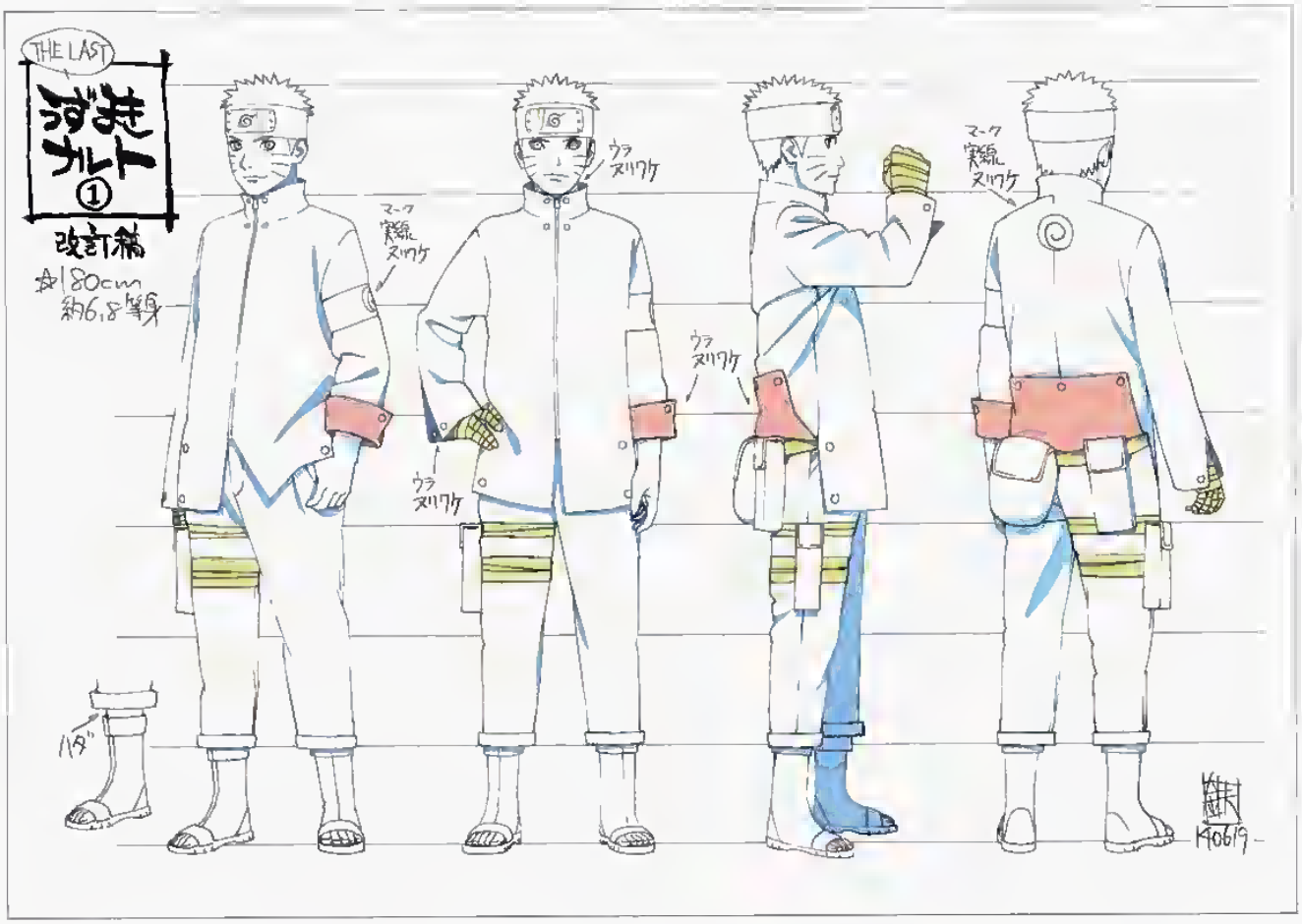
ブランいの頭身て！

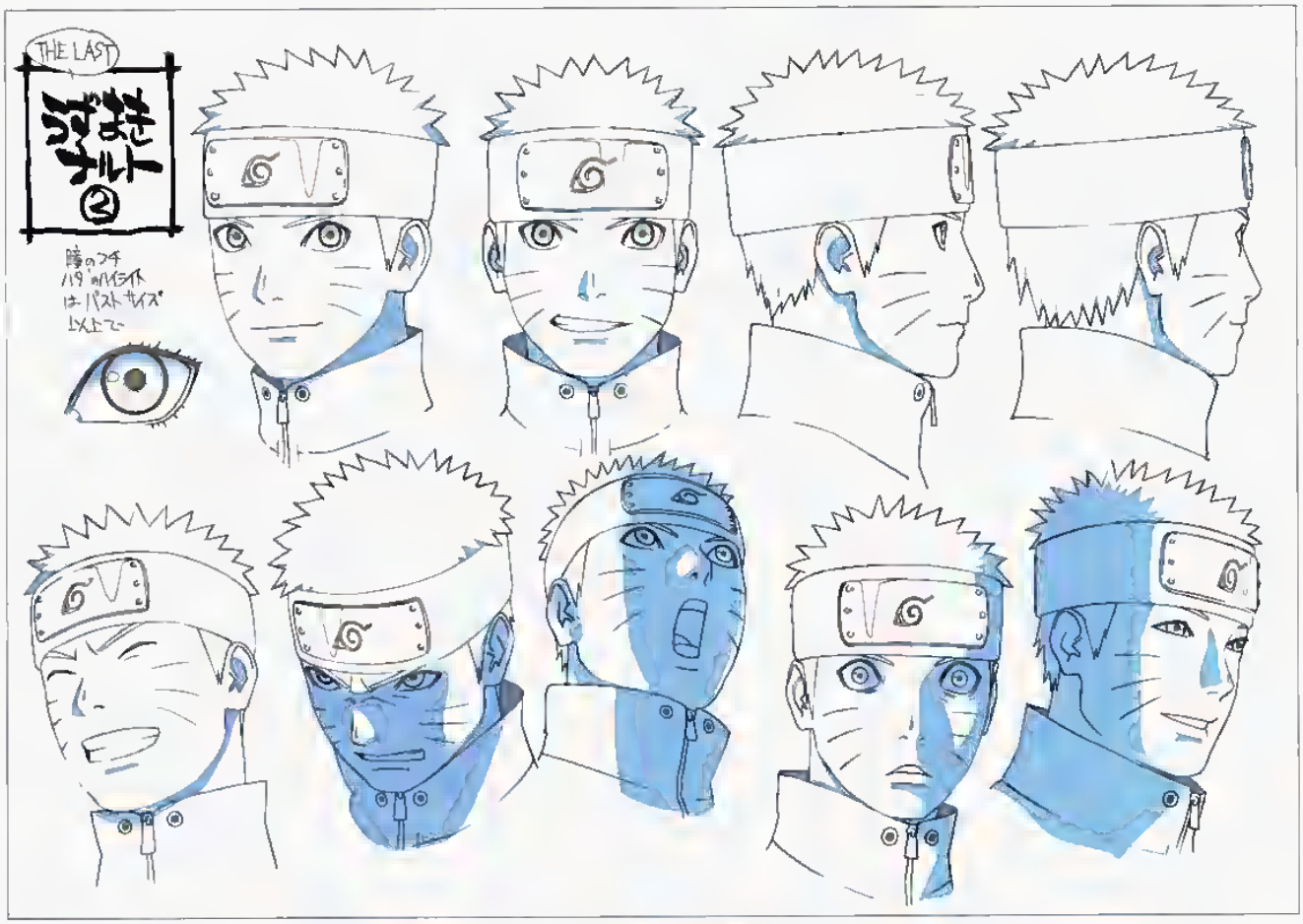
色は仮です

サクラ
防寒着

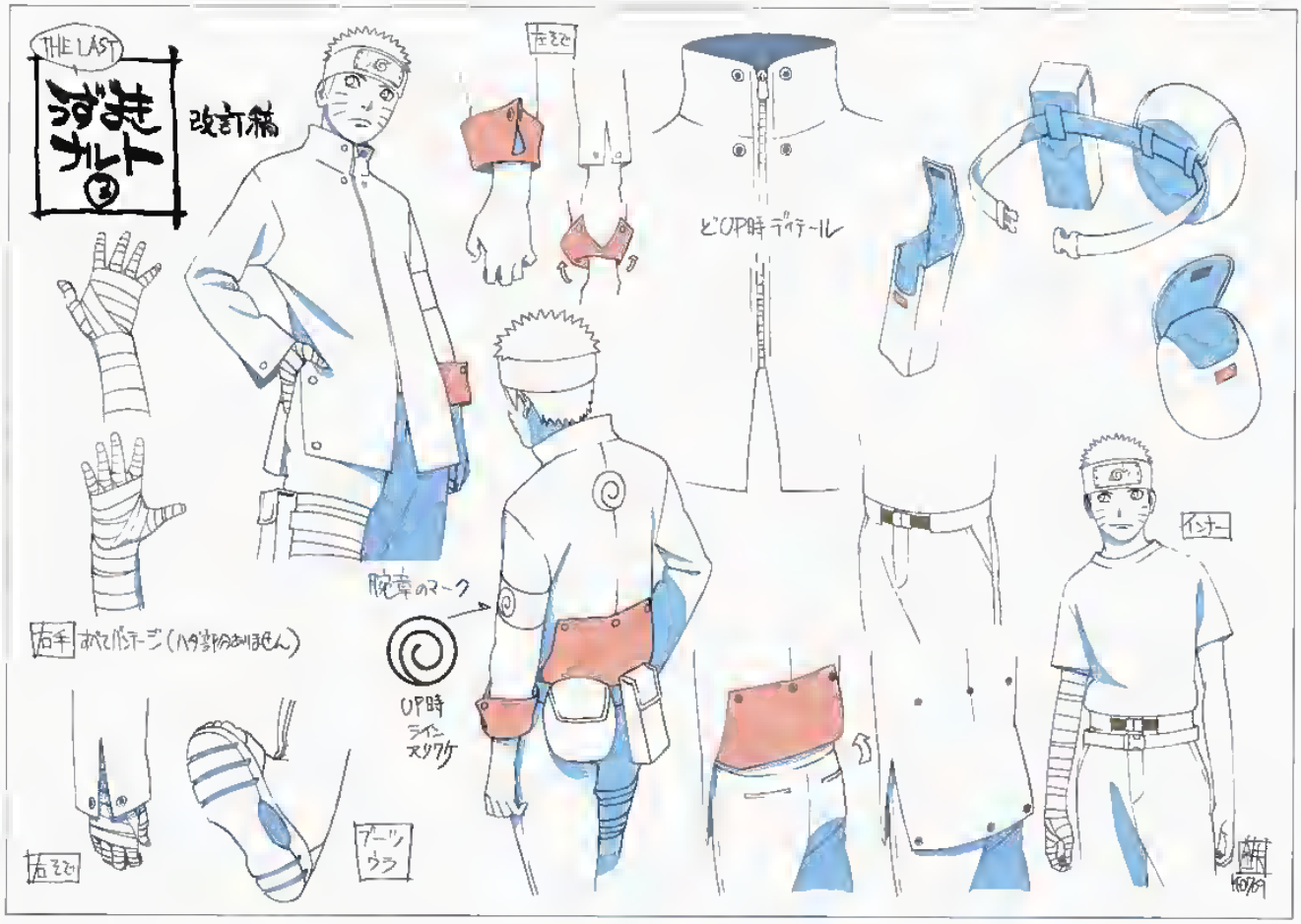
■「THE LAST -NARUTO THE MOVIE-」キャラクターラフ設定　春野サクラ■Photoshop

■ THE LAST　NARUTO THE MOVIE-」キャラクターラフ設定　うちはサスケ■Photoshop

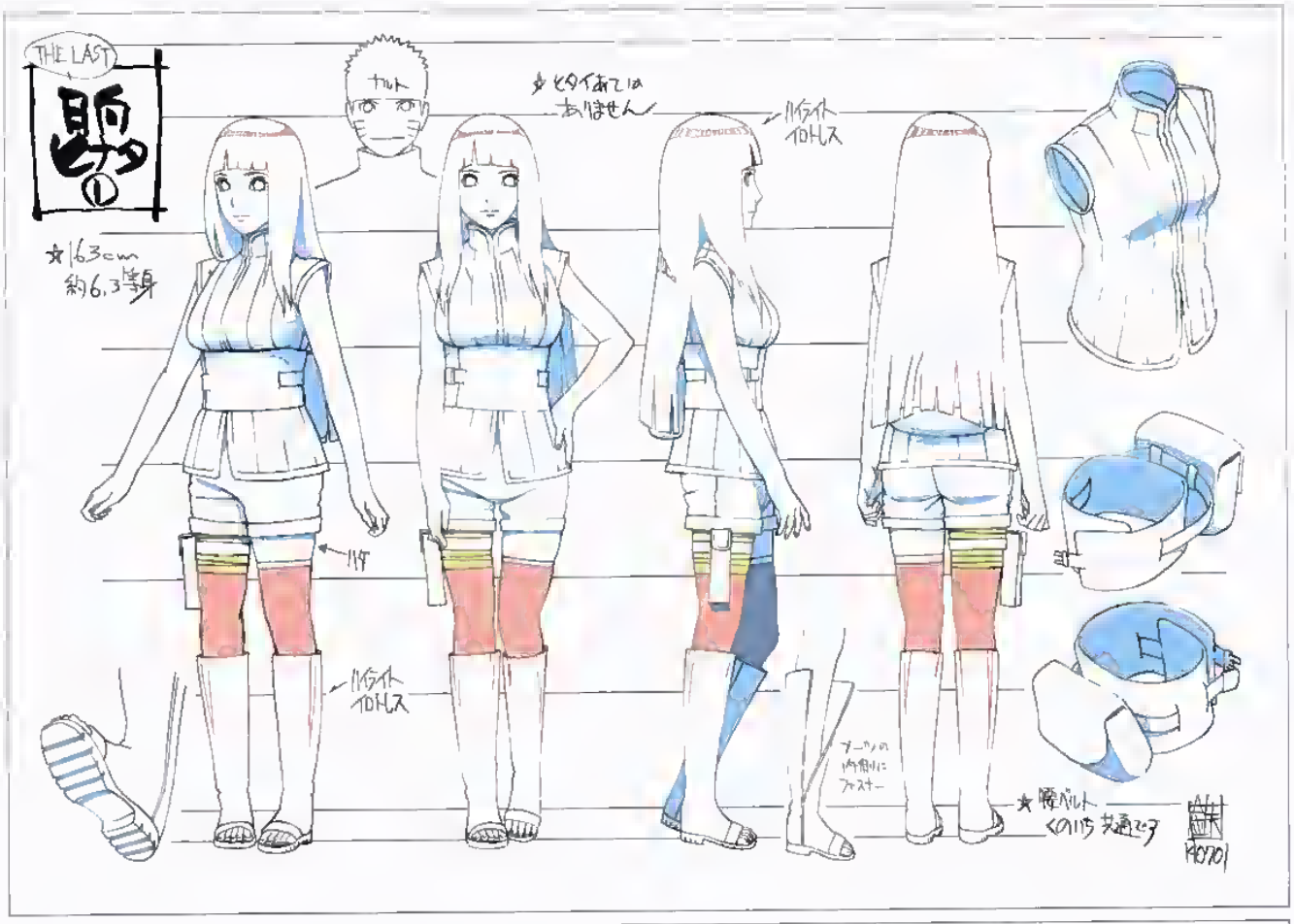


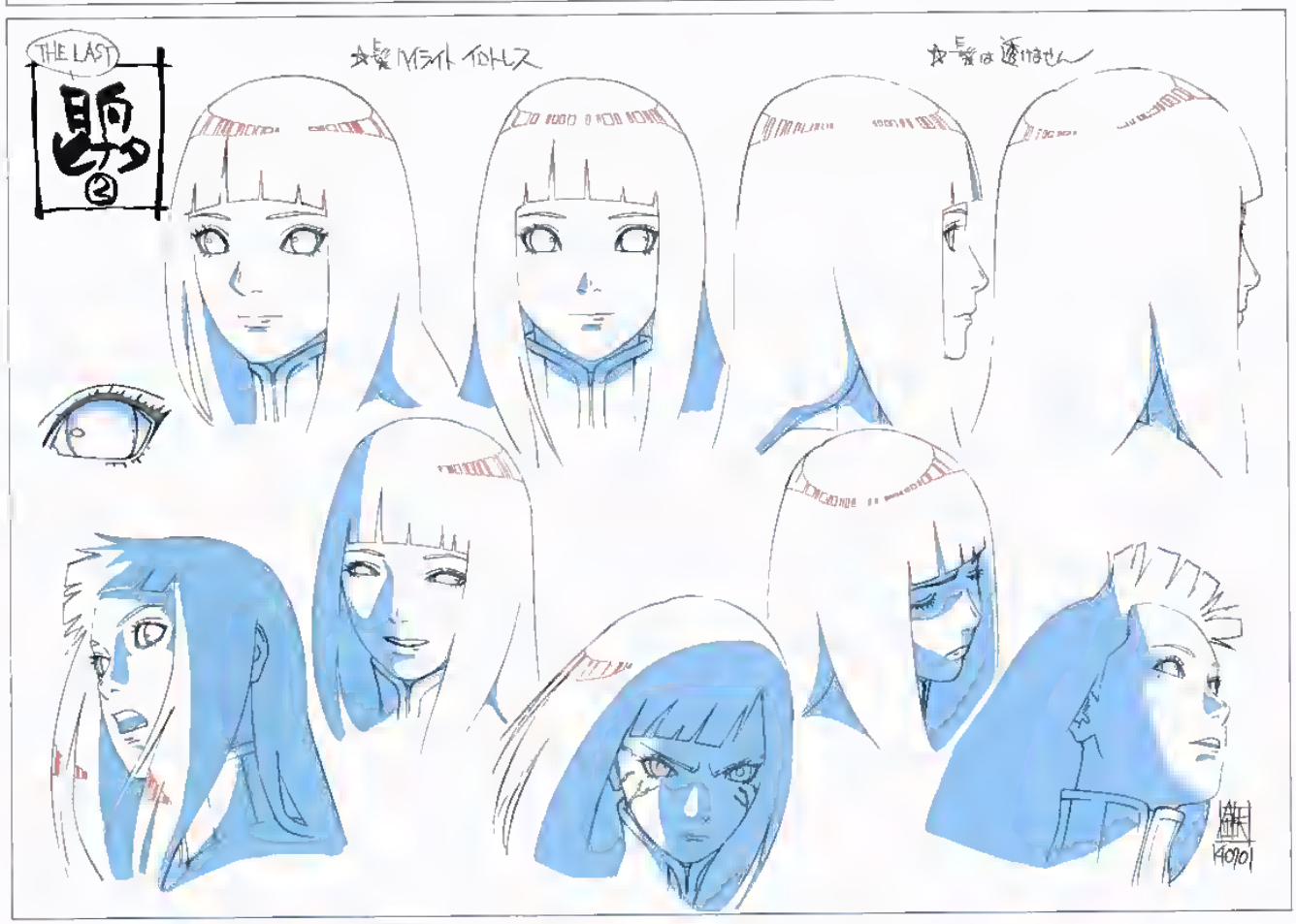


画「THE LAST -NARUTO THE MOVIE-」キャラクター設定／うずまきナルト①、うずまきナルト②画Photoshop画「線画設定の影つきバージョンです。
影部分等をPhotoshopで塗っています。俺は水色が好きで、原画を描く線も青系の色鉛筆を使うんですよ。その流れで影を水色にしています」

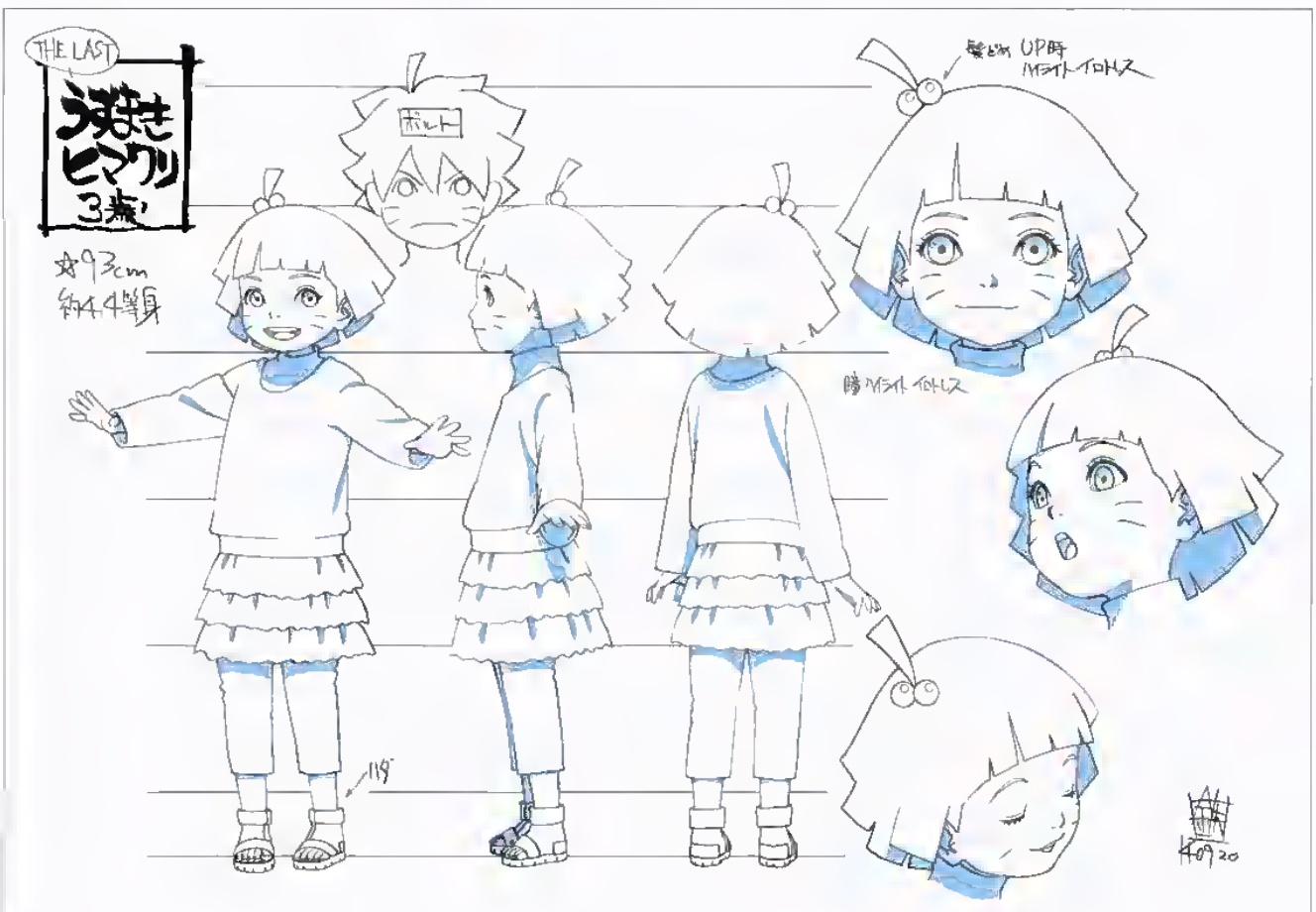


■[THE LAST -NARUTO THE MOVIE-]キャラクター設定「うずまきナルト③、うずまきナルト④■Photoshop

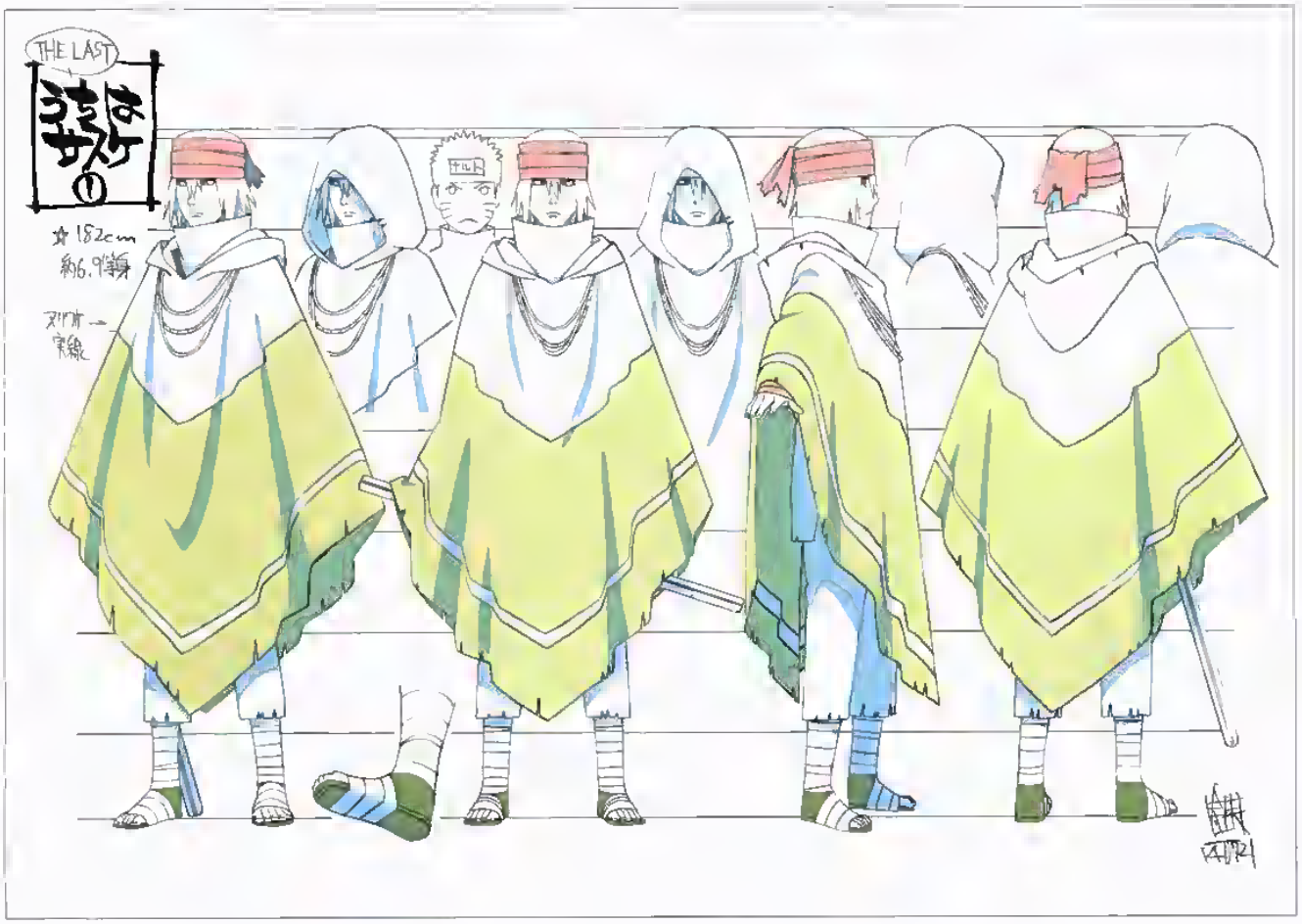


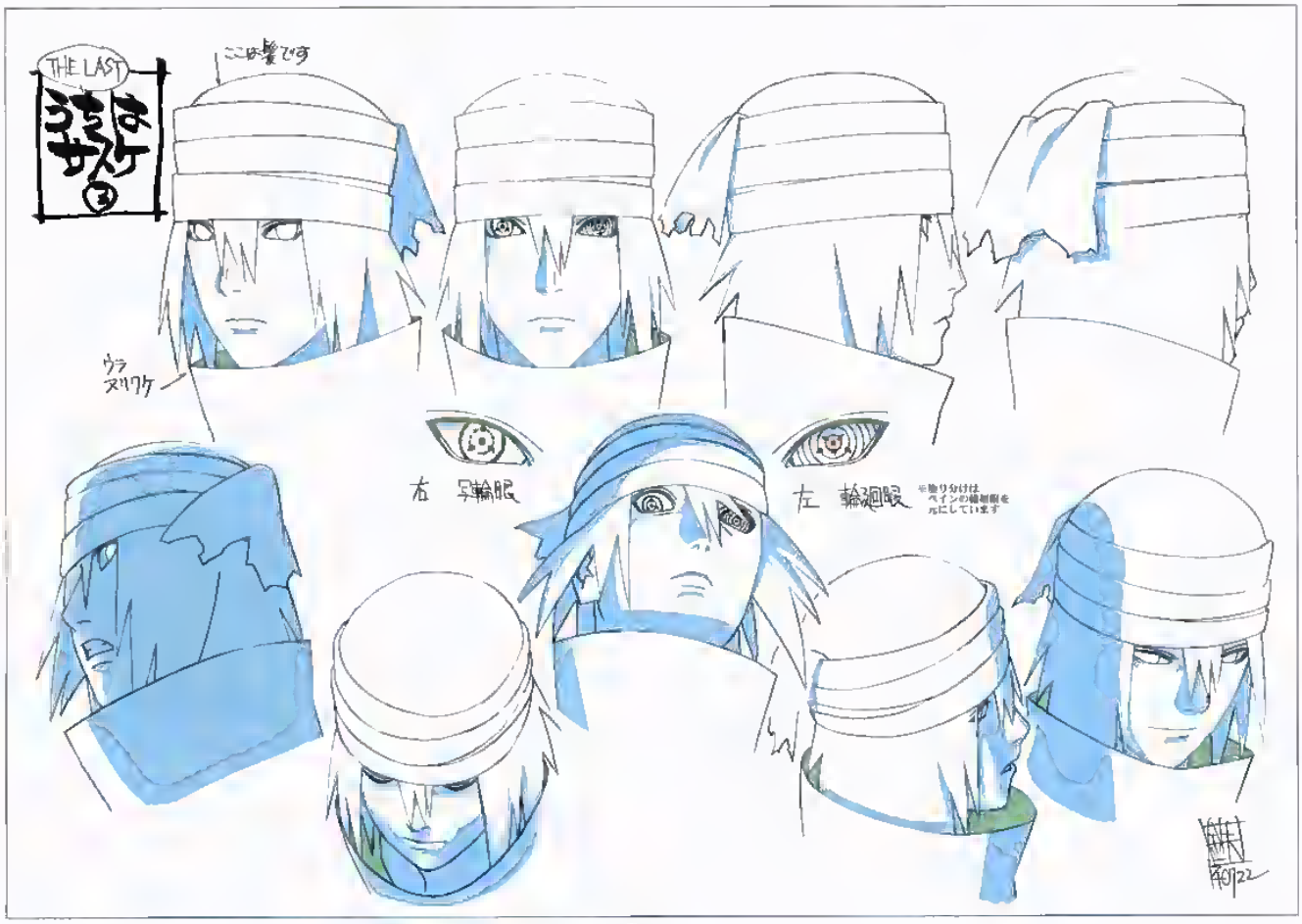


■「THE LAST -NARUTO THE MOVIE-」キャラクター設定　日向ヒナタ①、日向ヒナタ②■Photoshop

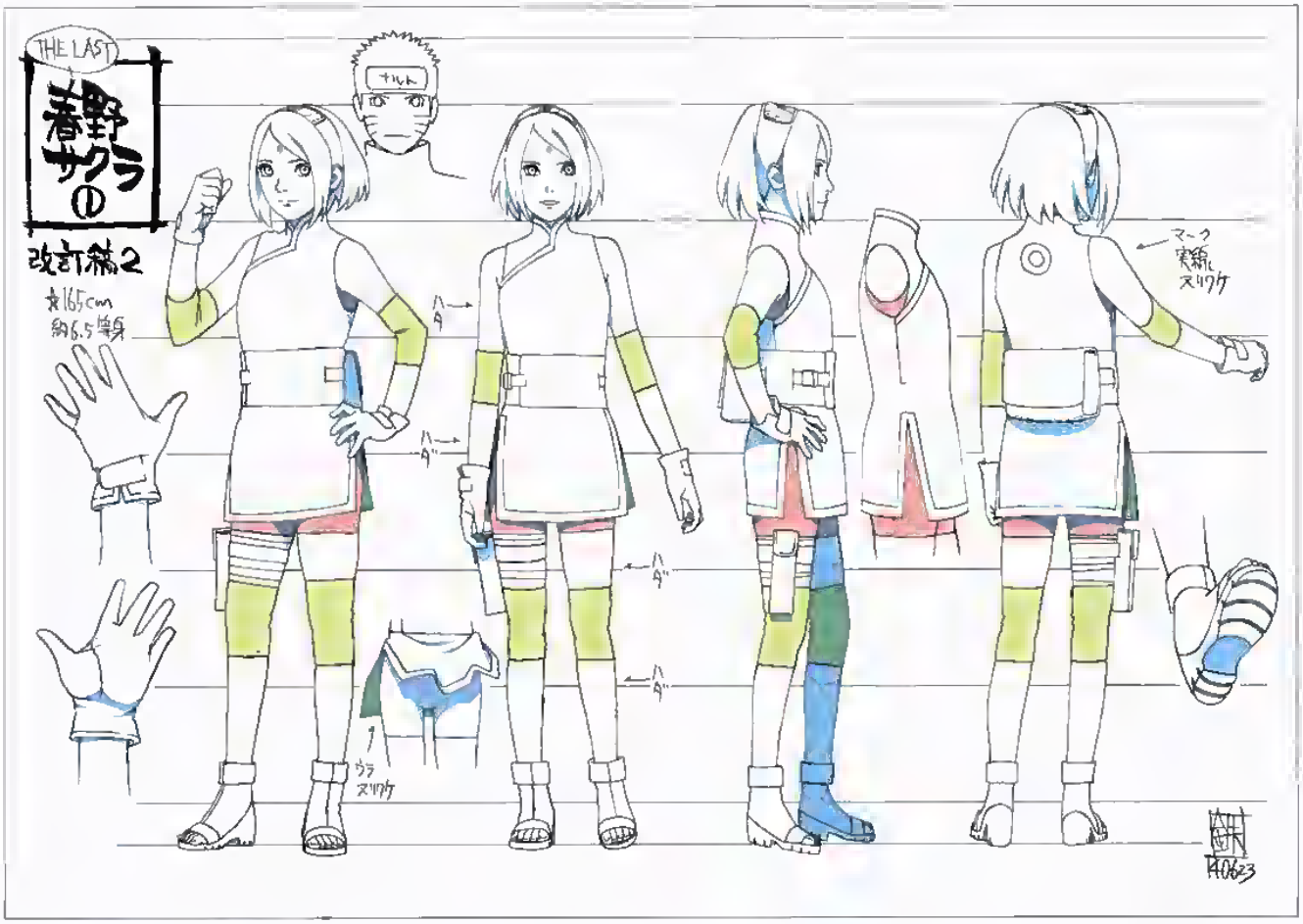


■「THE LAST -NARUTO THE MOVIE-」キャラクター設定 うずまきボルト5歳、うずまきヒマワリ3歳■Photoshop

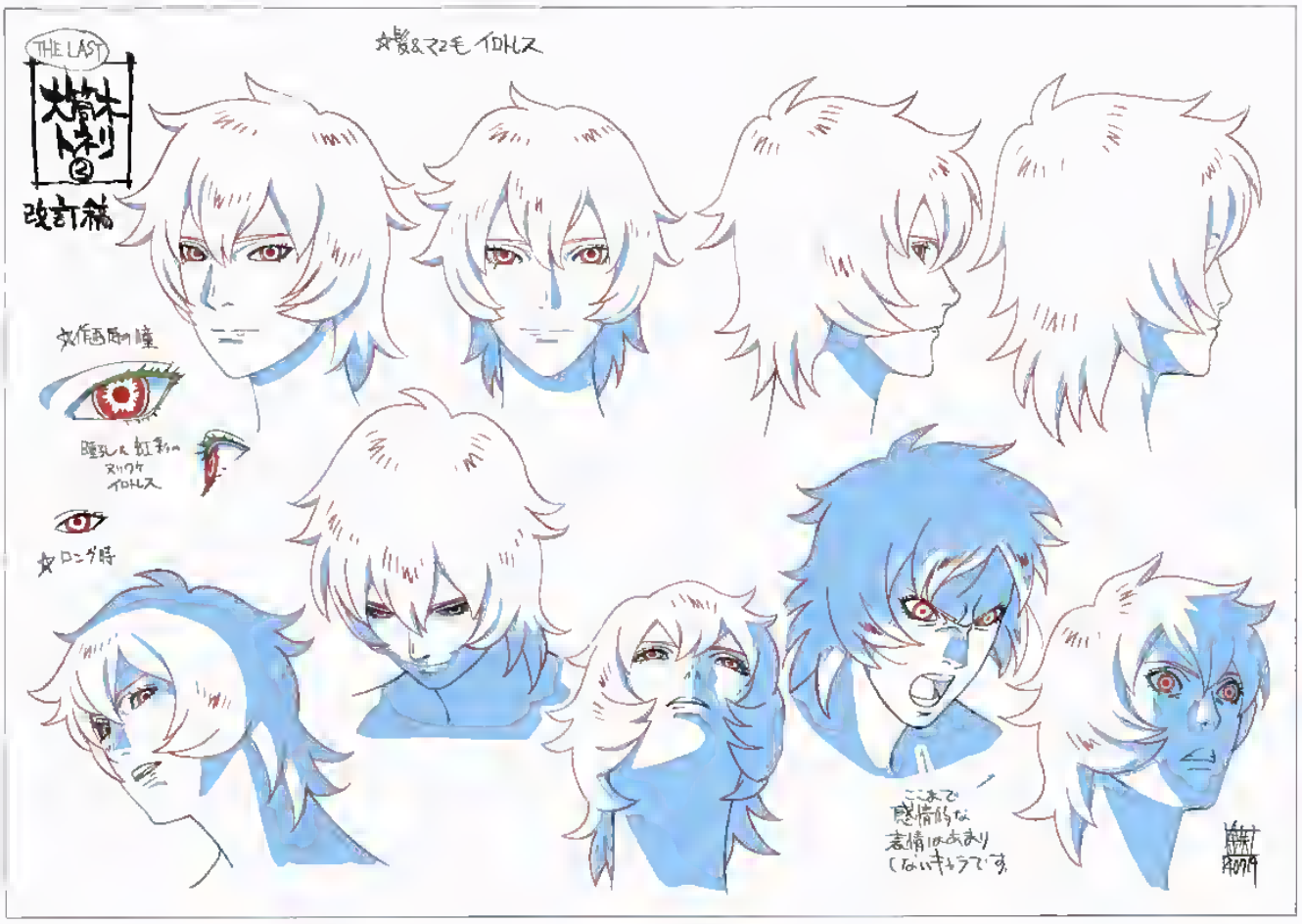


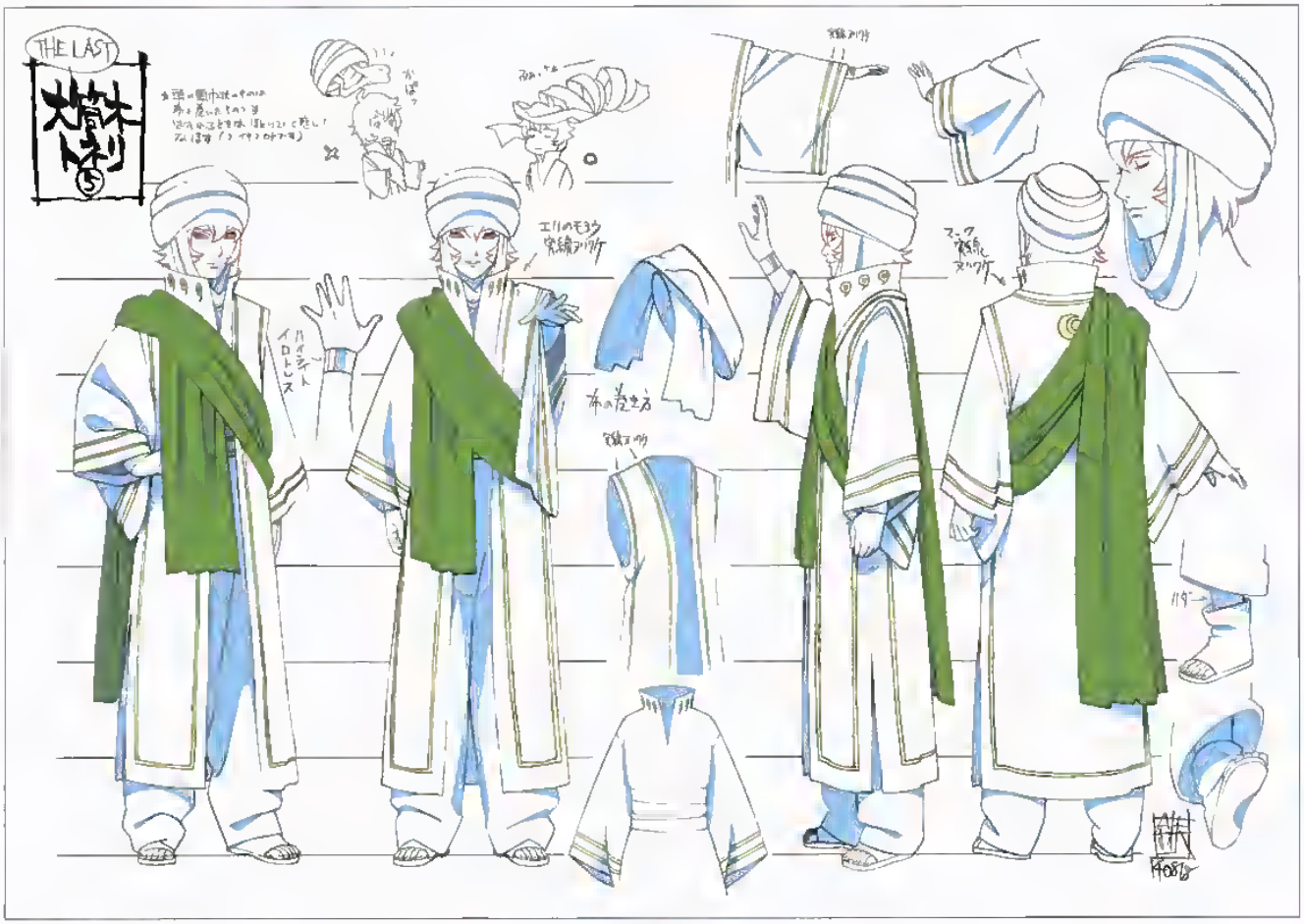


■「THE LAST -NARUTO THE MOVIE-」キャラクター設定／うちはサスケ①、うちはサスケ②■Photoshop



■「THE LAST -NARUTO THE MOVIE-」キャラクター設定／春野サクラ①改訂稿2、春野サクラ②■Photoshop





■「THE LAST -NARUTO THE MOVIE-」キャラクター設定／大筒木トネリ②改訂稿、大筒木トネリ⑤■Photoshop

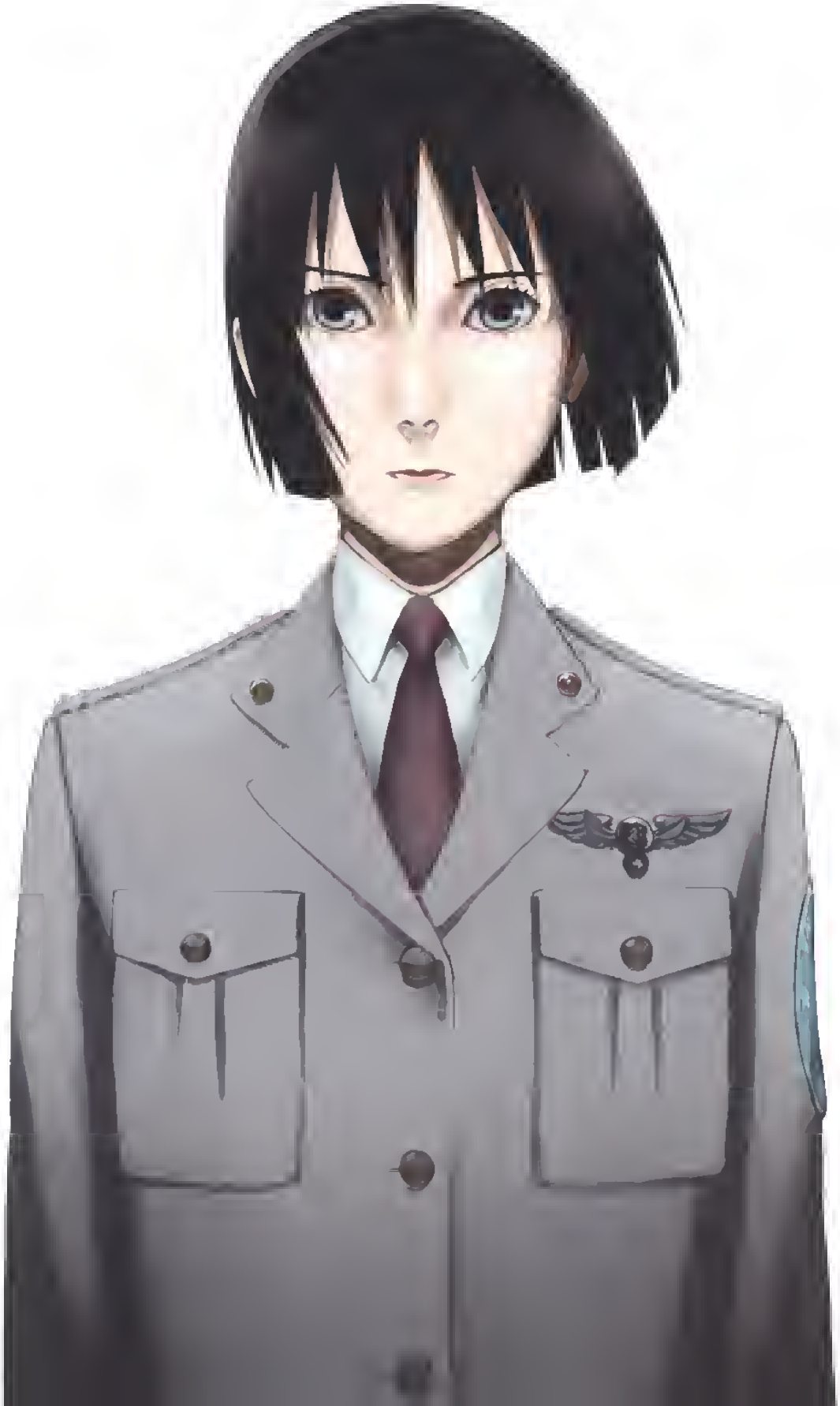
スカイ・クロラ
The Sky Crawlers

「自分から頼んで、キャラクターデザインをゼロからやらせてもらった作品です。原作がマンガでなく、なおかつ、キャラクター原案なしでデザインを担当したのはこれが最初でした。『キャラクターが人形のようだ』とか、色々と言われたんですが、自分としては世界観やキルドレの設定を考えてデザインしたつもりです。ただ、今思うと気負い過ぎていたのかもしれませんね。

いわゆるリアル系ではないキャラクターで、押井さんの作品をやれないだろうかという想いがあって、俺のフィールドであるシンプルなラインでデザインをしました」

©2008 森 博嗣/「スカイ　クロラ」製作委員会

■「スカイ・クロラ The Sky Crawlers」メインビジュアル
■COMIC ART■「「スカイ－クロラ」のイラストは水彩風の塗りが多いですね」



■「スカイ・クロラ The Sky Crawlers」企画プレゼン用イラスト■Photoshop■「制作準備中に、企画のプレゼンのために描いたものです、そのため、本編とはキャラクターのニュアンスが若干違っています。背景は既存のものを加工して使っています」

■「スカイ－クロラ The Sky Crawlers」クリスタルアートワークス「スイトとユーイチ」■COMIC ART■「これは背景も描いています。駄香に関しては3DCGでガイトを出してもらって、それをなぞって絵画にしたんだと思います。シチュエーションとしては僅一を見送るツンデレ水素。僅一の事を気にしているような、気にしていないような」

■「スカイ・クロラ The Sky Crawlers」DVD&Blu-rayジャケット（パップ）■COMIC ART
■「この見開きに掲載した2枚は、色の雰囲気が気に入っています。彩度が高くなくて、ちょっと青っぽくて、ほわっとしていて」

■ カウントダウン・オブ・「スカイ・クロラ」」DVD収納ケース（パップ）
■COMIC ART

■「ナ・バ・テア」文庫版期間限定カバー（中央公論新社）
■COMIC ART■「ここからP161までは、文庫本の表紙てすね。開けると1枚の絵になるという面白い構成でした。1枚の扉になるというアイデアは依頼の段階であったもので、キャラクターの配置は押井さんやプロデューサー達と相談しながら決めた記憶があります」

■「ダウン ツ ヘヴン」文庫版期間限定
カバー（中央公論新社）■COMIC ART

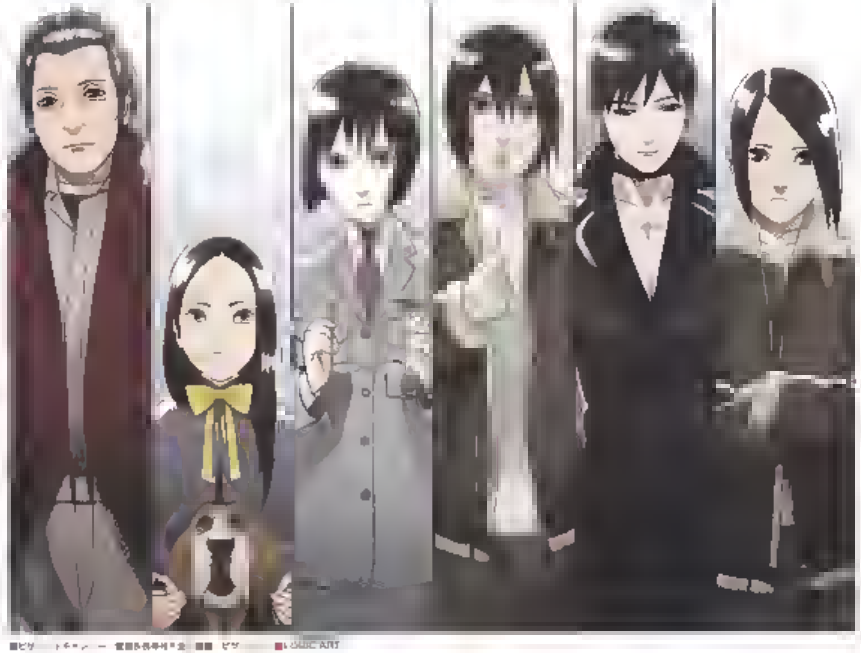
■「フラッタ・リンツ・ライフ」文庫版期間限定
カバー（中央公論新社）■COMIC ART

■「クレィドゥ・ザ　スカイ」文庫版期間限定
カバー（中央公新新社）■COMIC ART

■「スカイ・クロラ」文庫版期間限定カバー〈中央公論新社〉■COMIC ART

■「スカイ・クロラ The Sky Crawlers」DVD特典「スカイ・イクリプス」文庫版描き下ろしカバー（バップ）■COMIC ART■「これも連作の1枚ですが、森博嗣先生の新刊のために後から描いたものです。それまでのものと背景が繋がるように描くのが大変でした」

■「スカイ　クロラ」シリーズ文庫版新装表紙カバー（中央公論新社　　スカイ　クロラ
The Sky Crawlers　DIVERSE　スカイ　イクノプス」文庫版新装下ろしカバー　ハッコ）
■COMIC ART■「描かれるために生まれてきたものです」



■ピザ　トチェーン　電話番号＊＊＊＊＊＊＊＊　■　ピザ　　■COMIC ART

■レイ　ットキャン　　イ　ンアルピザ
ホ　クス（ピザハット　■秋ページ参照）これは
■ページ参照です　ピザのチ　クラに掲載するも
のなので　急もし　くつ！■う前に広告いかが
す　？■で仕上げました）

■ スカイ・クロラ The Sky Crawlers 劇中使用のノーズアート案Photoshop用「戦闘機のノーズアートです。これは最後、函月さんの機体があるんですよ、それを見込んで描き直した」

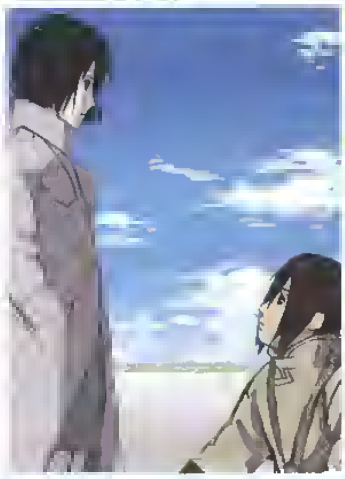
■ スカイ・クロラ The Sky Crawlers ラフスタイルアート ワークス「デイクマフ」Photoshop用「最後も函月で思いで 劇下 「スカイ・クロラ」のイラストでは最も汚い顔をしたお、最後まで中が上達しませんよ」

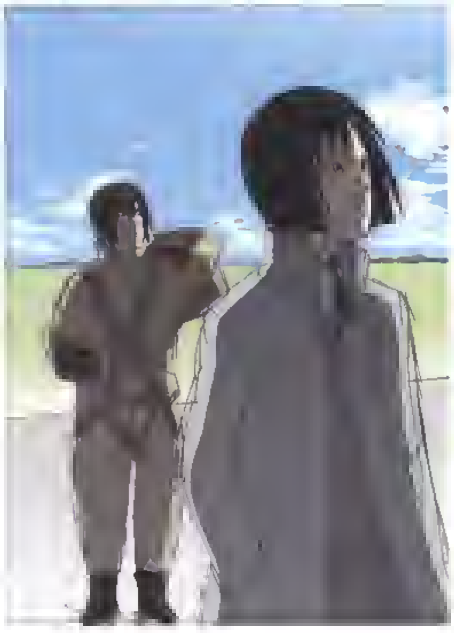
■「スカイ　クロラ The Sky Crawlers」企画プレゼン用イラスト■Photoshop（キャラクターのみ）■「これもプレゼン用のメインビジュアルです、背景は美術監督の永井一男さん、戦闘機はメカデザインの竹内敦志さんによるものです　俺はキャラクターだけを描いています」

■「スカイ・クロラ The Sky Crawlers」劇中用素材■Photoshop、COMIC ART

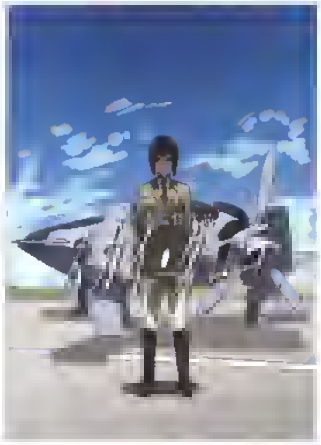
■「スカイ　クロラ The Sky Crawlers」動画注意事項表紙■Photoshop■「動画をやるアニメーターのための注意事項の表紙です。この画案には、スタッフ以外の人が見た事のない画が載っていますが、そのうちの1枚ですね」

■「スカイ・クロラ The Sky Crawlers」絵コンテ表紙■「プレゼン用のイラストから■画だけを抽出して、処理したものです」





■「スカイ・クロラ The Sky Crawlers」メインビジュアル・キービジュアルラフ案
■Photoshop■「ホスター案ですね。同し調を大きくしたり小さくしたり、色々やっています。これをもとに押井さんと相談して決めていきました。P169上のものがメインビジュアルに、P169下のものが企画プレゼン用イラストになっています」



スカイ・クロラ

スカイ・クロラ

スカイ・クロラ

スカイ・クロラ

スカイ・クロラ

サンカ

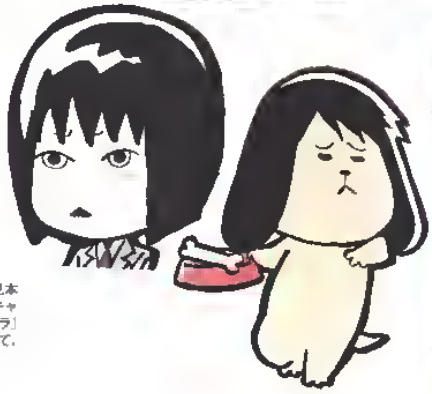
クサナギスイト

■「スッキリ!!・クロラ The Sukkiri Crawlers」キャラクター設定■Photoshop■「商品展開用に描いた「スッキリ!!・クロラ」のイメージ画です」

カンナミユーヒチ

トキノヘルメット色

ユーイチヘルメット色



ミツヤヘルメット色

■「スッキリ!!・クロラ The Sukkiri Crawlers」色見本■Photoshop■「ミニアニメ「スッキリ!!・クロラ」のキャラクター設定に色をつけたものです。「スッキリ!!・クロラ」は情報バラエティ番組「スッキリ!!」内で放送されたもので、同番組のレギュラーも登場しました」

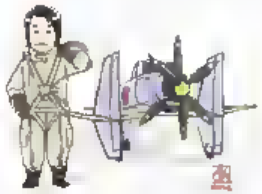
■ スカイ クロラ The Sky Crawlers」劇場前売券購入特典ストラップ■COMIC ART■「「スッキリ!!-クロラ」商品用のイメージ画を描き下ろしたものです」

■不明■Photoshop■「このバセノト・ハウントは何のために描いたんだったかな。『スカイ クロラ』の制作中に、押井さんから「何かに使うから描いておいて」と言われて描いたものだと思います」押井さんの机にずっとこの画が貼ってあった気がします」

■「Charaberrys」Vol 5(エンターブレイン)■■ヘン

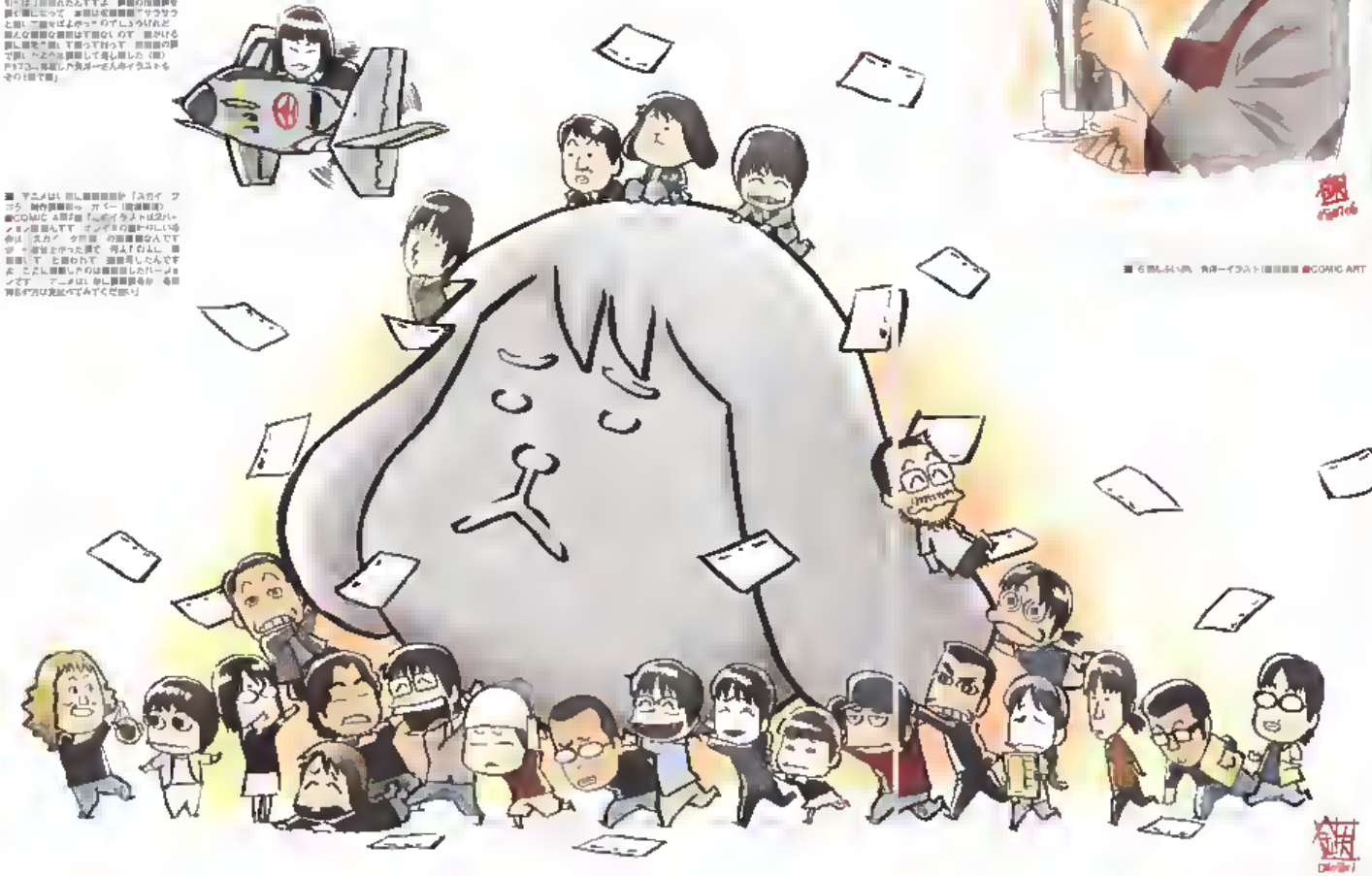
■WEBアニメスタイル2009年年賀状(スタイル)■COMIC ART

■自画像■COMIC ART■「これも何のために描いたのか覚えていないなあ。各媒体で使う公式画像として描いたものかもしれません」



■ 原「ルート 大量個人イラスト（放送アニメ）」「ケンヂ」「アンジャフェン」個別描きみやイラスト　中盤テレビ）「マコラう造」「ラ　クマ原ルーズイラスト」「追加チルビ」原COMIC ARTIST「映画さんと「スカイ　クロラ」のキャンペーンで大量　個別描いた時に、最近のTVや雑誌などもそうですけど　個別にたとえてよ　原画の指摘等を聞く度にって　本当は全部個別でやりたいと思い、「描きやすい」「描いて」「描いて」「描いて」の声で押し、一人一人個別して見た感じ（笑）アドコニ発表した気持ーぜんぶのイラストをその1回で描」

■ アニメはいい　個別描画が「スカイ　クロラ　制作開始から　ガイー（監督原画）●COMICと原作者「スカイ クロラ」は2ページ　ノベル個別ですて　ガンダの描かれていない　今は　「スカイ　クロラ」の個別描なんですよ　一番最上がった頃で　作ムてのムし　個別描いて　と思われて　個別用したんですよ　こどし個別しかのは個別描したカーノベルンですて　アニメはいかし個別描るか　各個別者方は見比べてみてください」

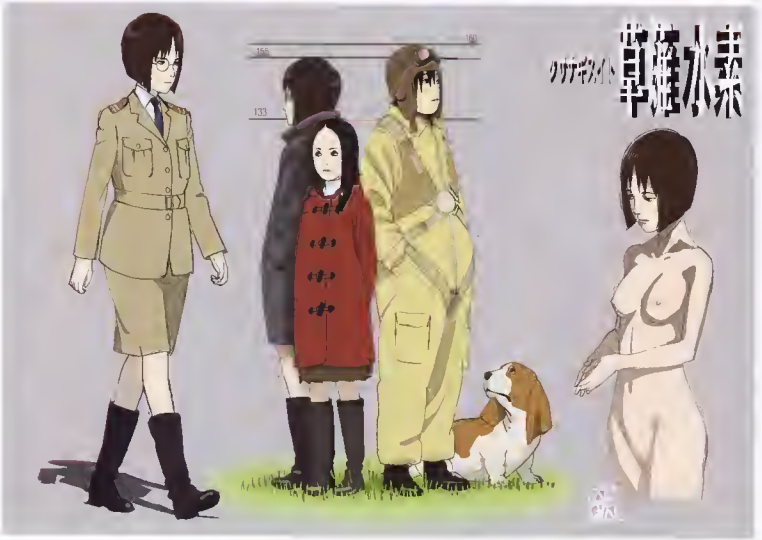


■「6個しかない」角ルーイラスト個別描画 ●COMIC ART

■「個も個し個されて」「DAKa うたフムダウンロードと沖個別り個」イ個スト」
■ 原画 ●COMIC ARTIST これは スカイ クロラ（ま）原作を買ってくれた海外さんを思いたもまです　個別ダウンロードした人間の個別ですね」

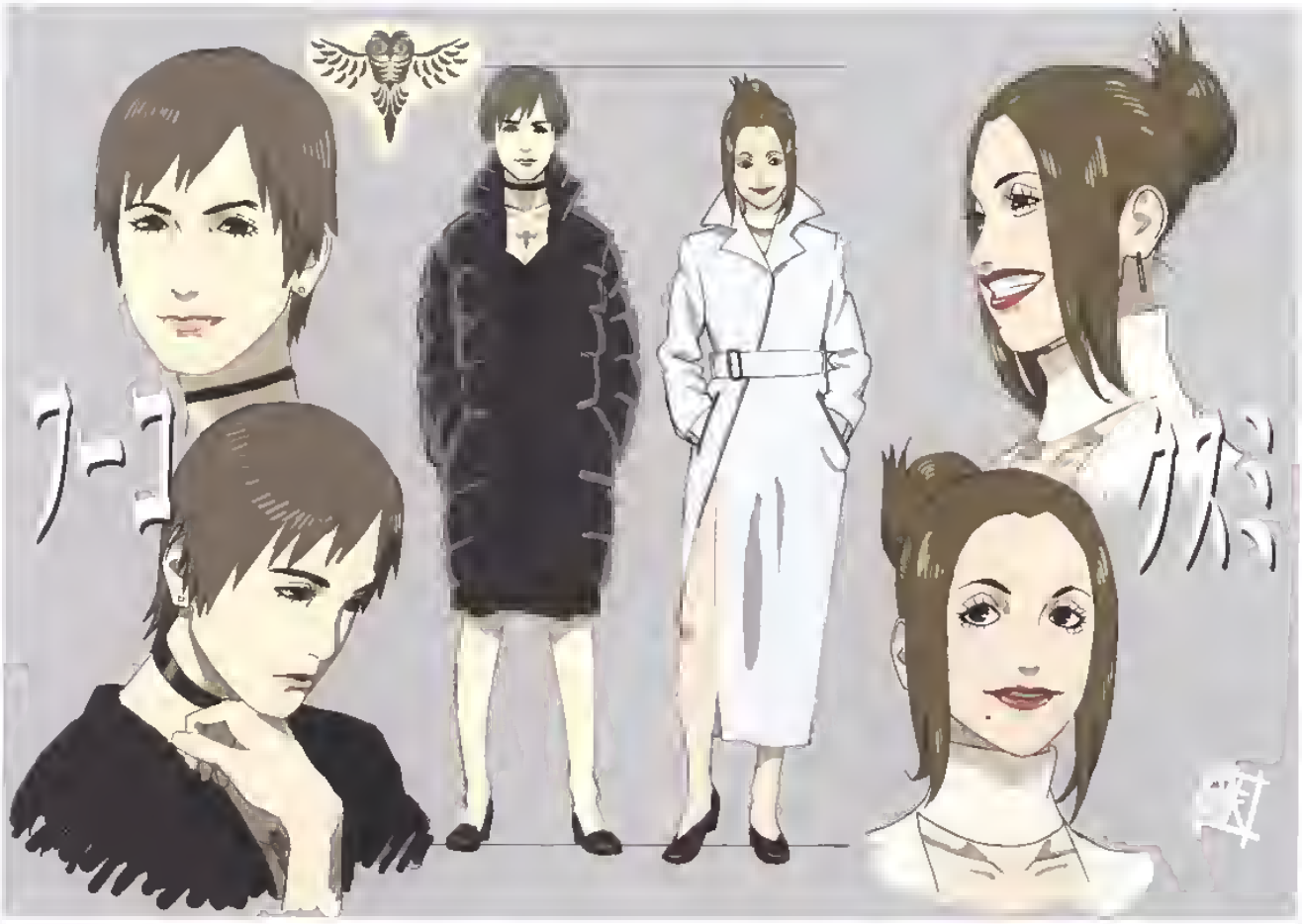
■ スカイ クロラ The Sky Crawlers 原画 ●COMIC ART

■『C★N25』「ナイン－ライブス」挿画(中央公論新社)■絵筆■「森先生が書き下ろした「スカイ・クロラ」の番外編小説の雑誌掲載時の挿絵ですね」

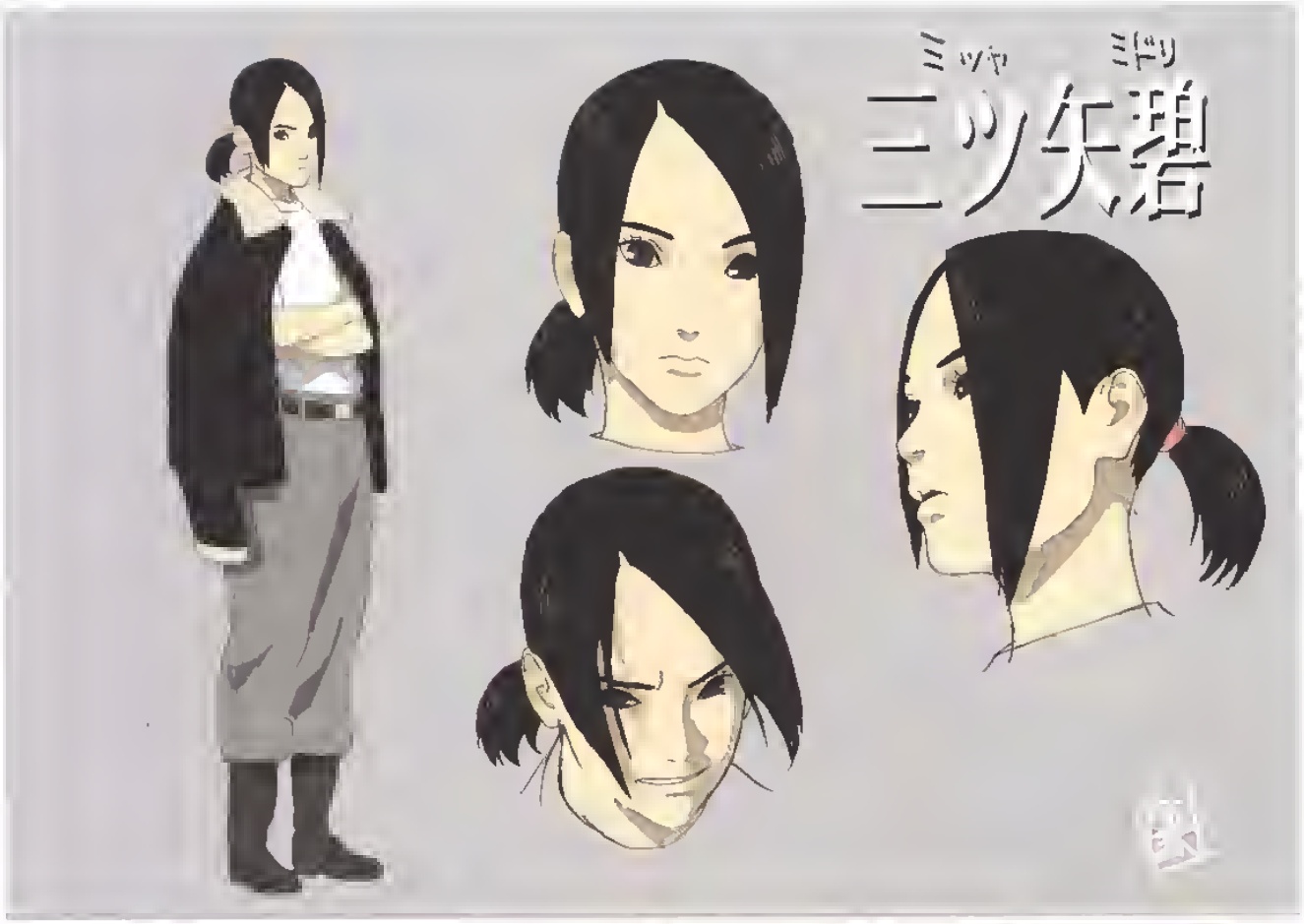


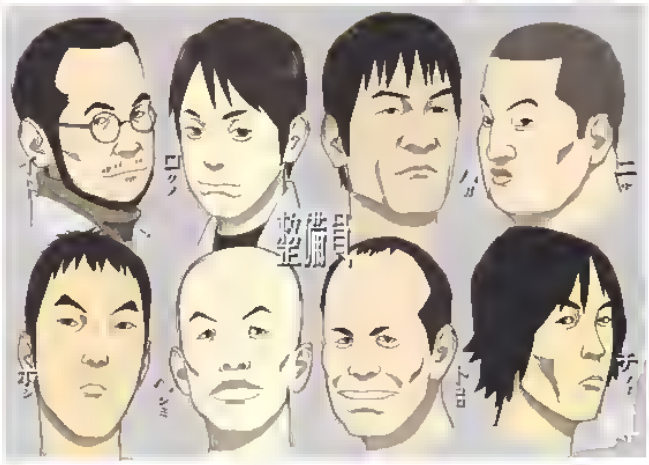
■「スカイ・クロラ The Sky Crawlers」ラフ設定　草薙水素①、草薙水素②■Photoshop■「キャラクター開発中の水素です。メガネも色々と試しています。ヌードの水着は、日本テレビの男担当プロデューサーの「水素の裸も見てみたい」というオーダーで描きました」

■「スカイ・クロラ The Sky Crawlers」ラフ設定　函南優一、笹倉永久■Photoshop

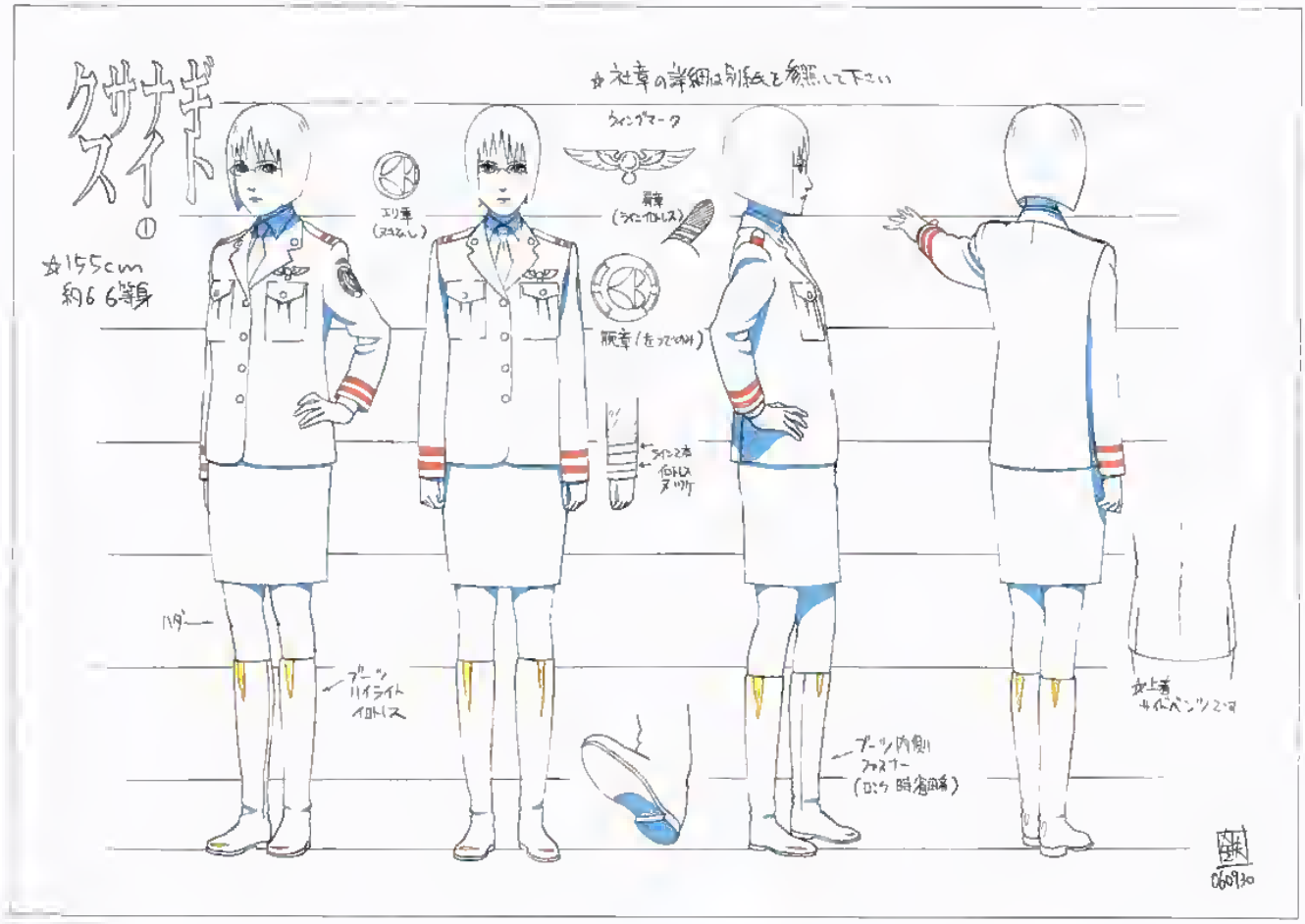


■「スカイ・クロラ The Sky Crawlers」ラフ設定　フーコ&クスミ、パイロットスーツ■Photoshop

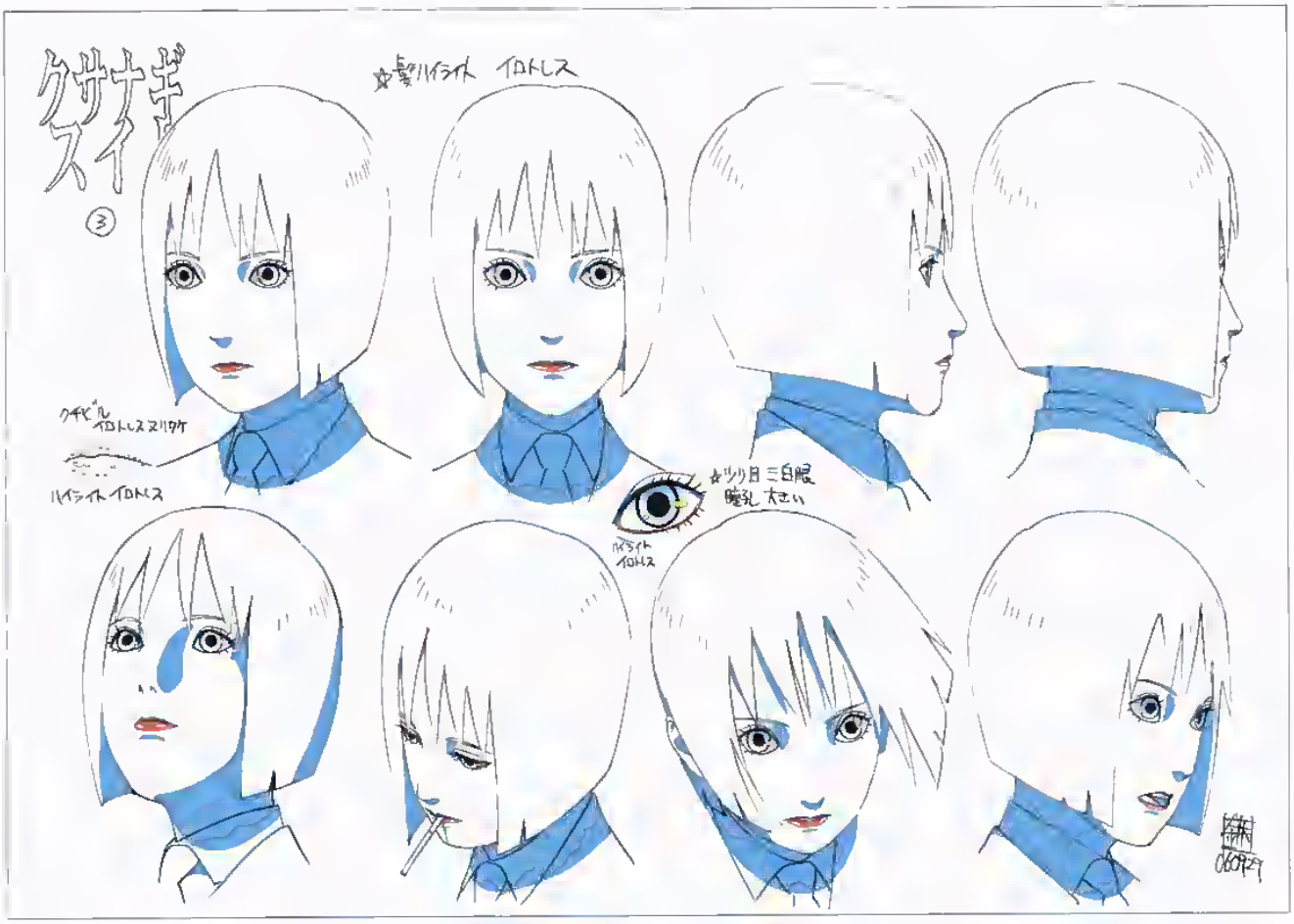


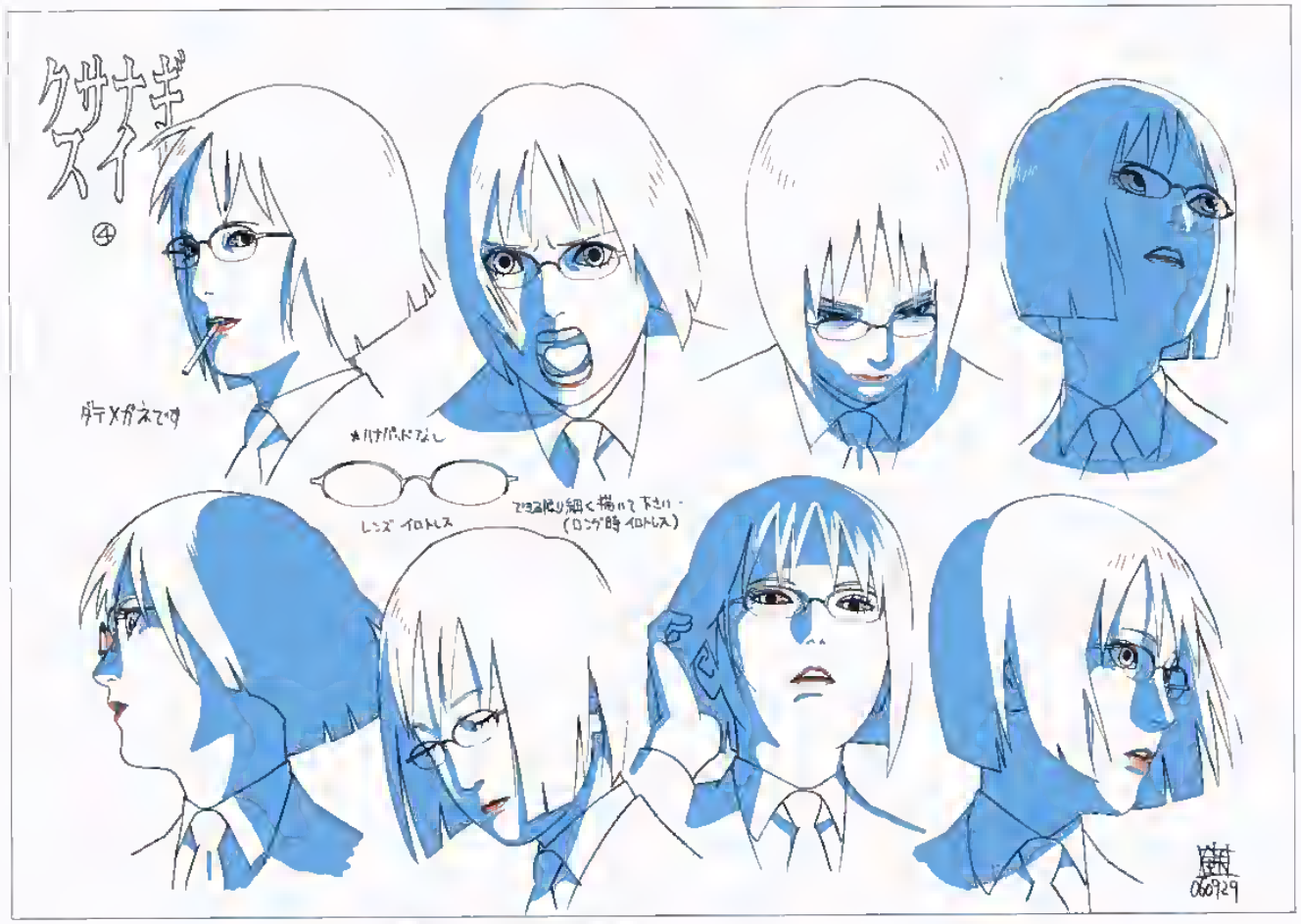


■「スカイ・クロラ The Sky Crawlers」ラフ設定　三ツ矢碧、ロストック社制服、有里&マスター&本田、整備員■Photoshop

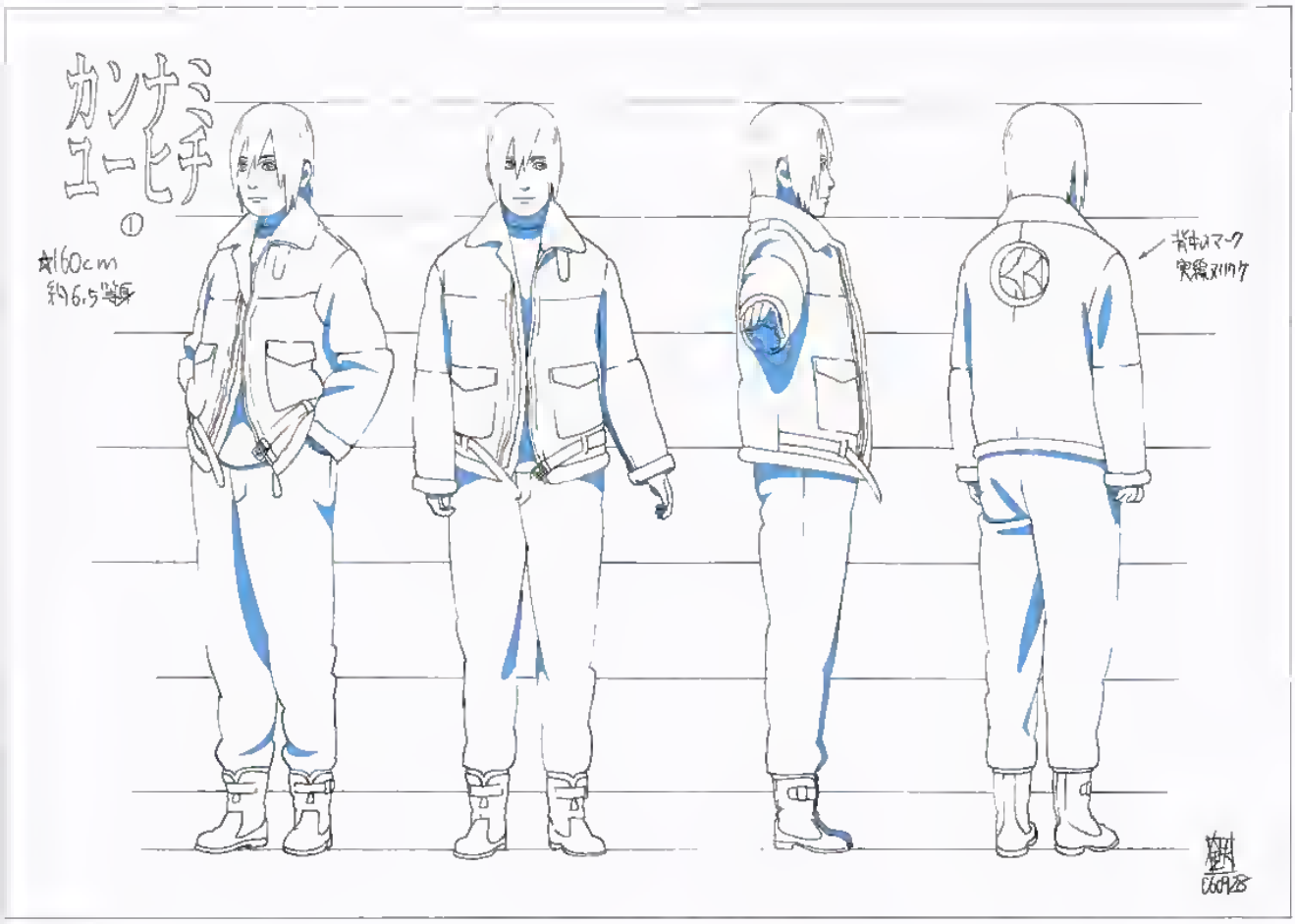


■「スカイ・クロラ The Sky Crawlers」キャラクター設定　草圖水素②、草圖水素②■Photoshop■「デザイン圖の見出しは作品に合わせて、書き方を変えるようにしています。「NARUTO」では草文字、「スカイ　クロラ」では明朝のフォント風です。文字を極に圧縮したのはスペースの問題だと思いますが、ひょっとしたら庵野秀明さん作品の影響もあるかもしれません」

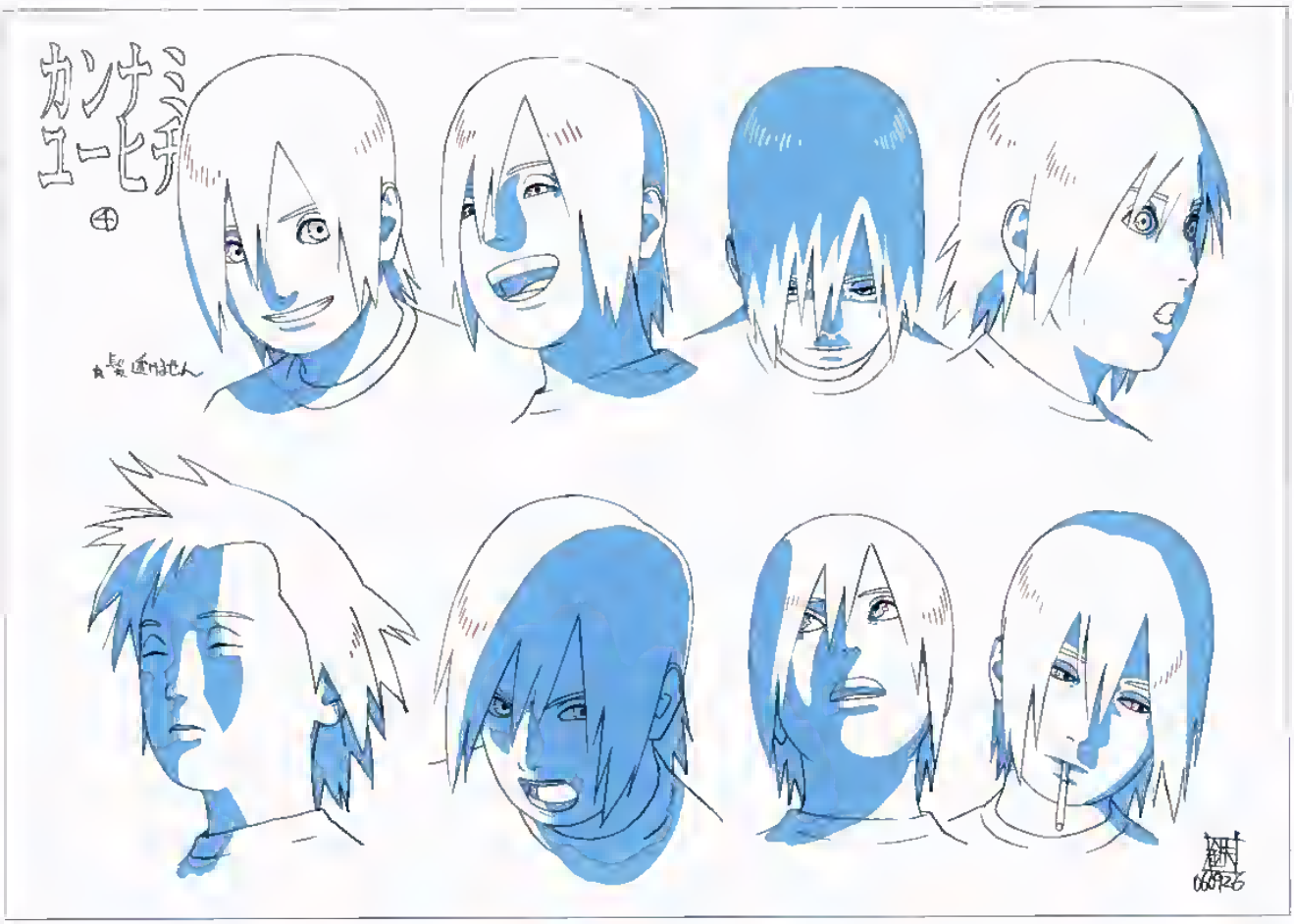


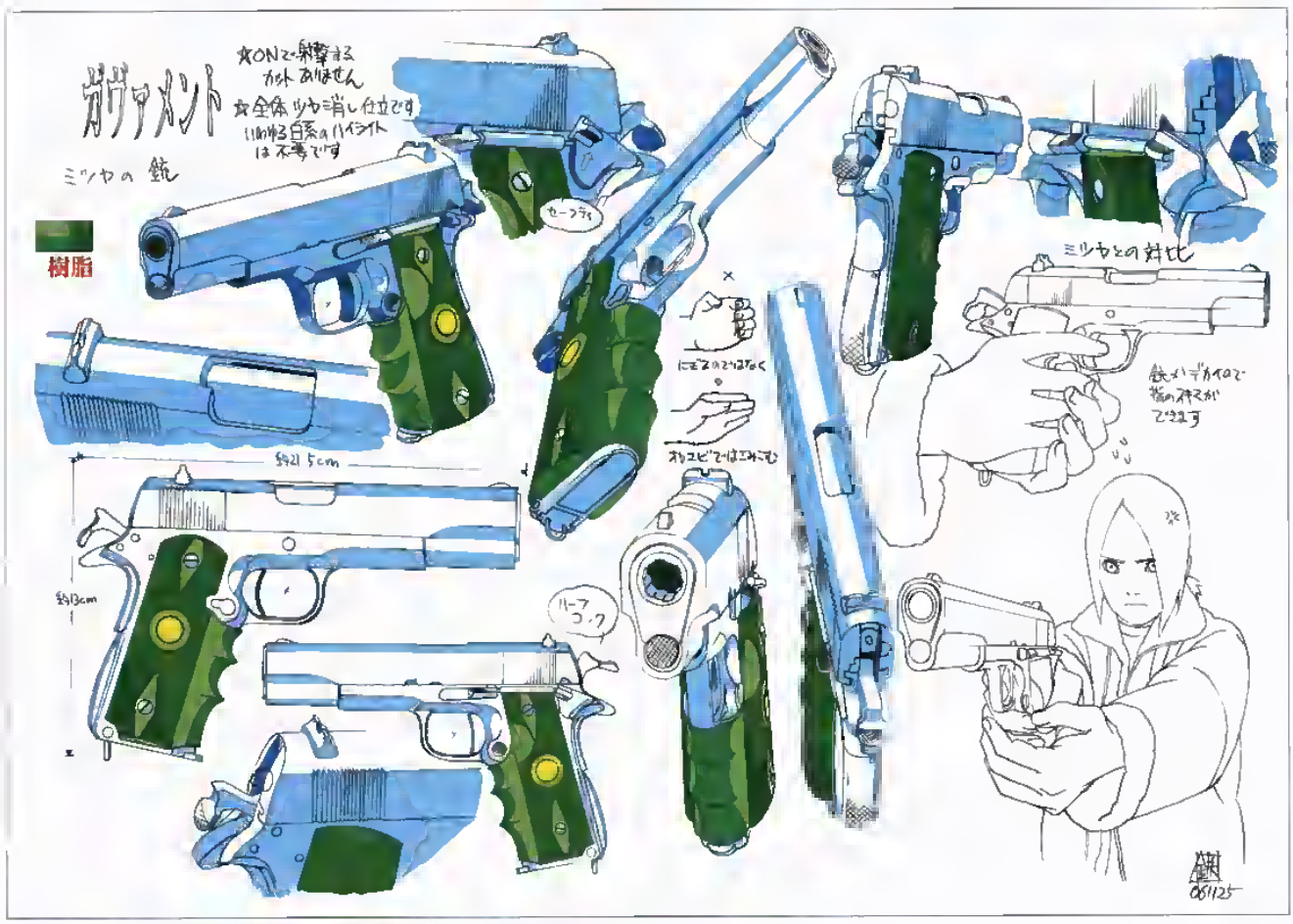


■「スカイ・クロラ The Sky Crawlers」キャラクター設定 ●背水系③、草薙水素④/Photoshop



■「スカイ・クロラ The Sky Crawlers」キャラクター設定　画南優一①、画南優一②■Photoshop





■「スカイ・クロラ The Sky Crawlers」キャラクター設定／副兵僧―④、プロップ設定／ガヴァメント■Photoshop■「ガヴァメントの設定は凝っているんですよ。青格好が近いスタッフにモデルガンを握らせて、それを参考に描きました。押井さんから「キルドレは手が小さいため、銃を握りきれない。それを本編でちゃんと表現したい」というオーダーがあったんですよ」

「「NINKU -忍空-」は初めてキャラクターデザインを担当した作品です。版権イラストなんて、それまでほとんど描いていなかったのに、ここで一気に増えました。色々と描かせてもらえて楽しかったですね。この頃の版権イラストは、全てアナログでした。キャラクターはセル画で、背景も手描きです。アニメーターは線画だけ納品して、仕上げは仕上げスタッフにやってもらっていました。今のように、自分で色をいじる事はできませんでしたが、影をBLにしたり、ゲストキャラクターを線画だけ描いてみたり、色々と工夫をしていました」

©桐山光侍／集英社　ぴえろ

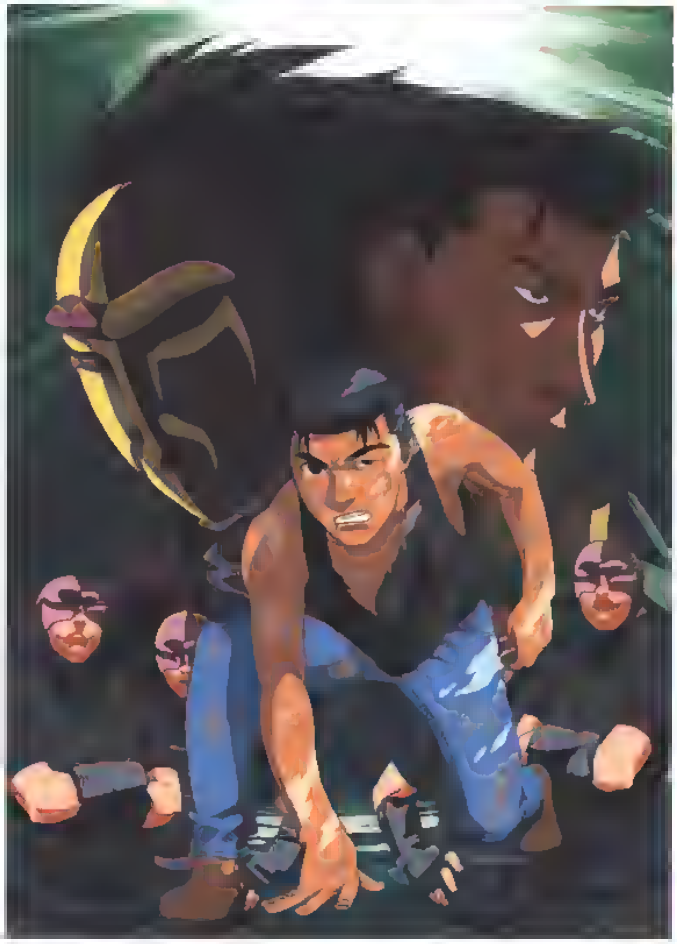
■「NINKU -忍空-」VHS Vol.1ジャケット(ポニーキャニオン)■セルイラスト(線画のみ)

■「NINKU -忍空-」VHS Vol.4ジャケット(ポニーキャニオン)■セルイラスト(線画のみ)

■「NINKU -忍空-」VHS Vol.7ジャケット(ボニーキャニオン)■セルイラスト(線画のみ)

■ NINKU -忍空- VHS Vol.9ジャケット(ポニーキャニオン)■セルイラスト(線画のみ)

■「NINKU -忍空-」VHS Vol 8ジャケット(ポニーキャニオン)■セルイラスト(線画のみ)



■ NINKU「忍空」VHS Vol.2、Vol.6、Vol.5、Vol.3ジャケット(ホニーキャニオン)■セルイラスト(線画のみ)

■「NINKU -忍空-」VHS Vol 10、Vol.11、Vol 12、Vol 13ジャケット(ホニーキャニオン)■セルイラスト(線画のみ)
■「13巻のジャケットイラストは「人狼　JIN ROH」の制作中に作画したので、若干顔が変わっています。「人狼」テイストが入っていますね」

■劇場版「NINKU -忍空-」VHSジャケット（東映ビデオ）■セルイラスト（絵画のみ）
■「風助達にハイライトが入って、前面に影が入っていますが、本当は「YAWARA! a fashionable judo girl」みたいな処理にしたかったんです。つまり、影になっているところがノーマル色でよかったんですよ。だけど、これはこれでかっこいいから良いかなと思いました（笑）」

■ NINKU -忍空-」商品用イラスト■セルイラスト（線画のみ）

■「NINKU -忍空-」アニメコミックスピンナップ（ホーム社）■セルイラスト（線画のみ）

■「NINKU -忍空-」アニメコミックスピンナップ（ホーム社）■セルイラスト（線画のみ）

■「NINKU -忍空-」アニメ
コミックスカバー（ホーム社）
■セルイラスト（線画のみ）

■「NINKU -忍空-」PlayStation用ソフトパッケージ（トミー）■セルイラスト（線画のみ）

■ NINKU -忍空-」宣伝用イラスト■セルイラスト（線画のみ）

■ NINKU -忍空- スーパーファミコン用ソフトパッケージ（ナムコ）　未発売
■セルイラスト（線画のみ）

■ 忍空 映画編 風功危うし！極悪山賊兄弟との対決!!」カバー（集英社）
■セルイラスト（線画のみ）

■「NINKU -忍空-」DVD-BOX 1（シェネオン エンタテインメント）■Photoshop
■「DVD-BOXのイラストは自分で仕上げまでやっています　「NINKU」はアナログ制作の作品なので、デジタルの色指定がないんですよね。本■の映像を観ながら色を塗りました。だから、本来の色と微妙に違うはずです。背景の風水■の模様は、TVシリーズのオープニングの原画をスキャンして使用しました」

■「NINKU -忍空-」DVD-BOX 2（シェネオン エンタテインメント）■Photoshop

■「NINKU -忍空-」 Blu-ray BOX 2インナージャケット(バンダイビジュアル)■Photoshop
(キャラクターのみ)■「背景は美術スタッフにお願いしています。この下のイラストも同様です」

■「NINKU -忍空-」 Blu-ray BOX 1インナージャケット(バンダイビジュアル)
■Photoshop(キャラクターのみ)

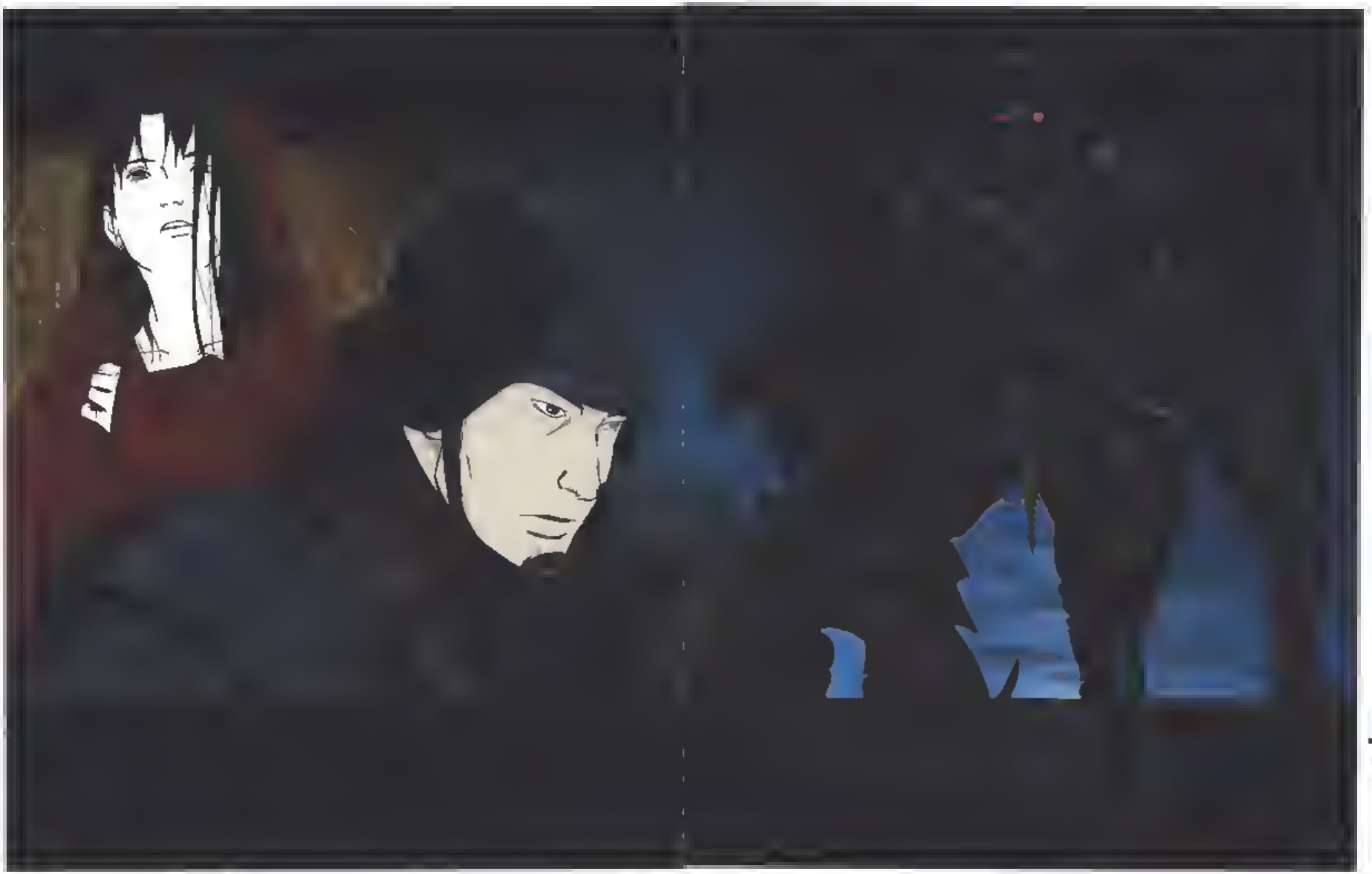
■「NINKU -忍空-」Blu-ray BOX 1インナージャケット（バンダイビジュアル）
■Photoshop（キャラクターのみ）■「空の部分だけ、美術スタッフにお願いしました」

■「NINKU -忍空-」Blu-ray BOX 1パッケージ（バンダイビジュアル）■COMIC ART

■ NINKU -忍空- オリジナルアルバムジャケット(ポニーキャニオン)■セルイラスト(線画のみ)

「Production I.Gで仕事をするきっかけになった作品だし、悲喜交々な想いがあって、「人狼 JIN-ROH」については一言では言えないですね。変な汗をかきそうで、観返す事ができないんですよ。冷静に観られるようになるには、まだ時間がかかると思います（笑）。1本の映画として観返す事はないんですが、薬莢の飛び方とか銃器のマズルフラッシュの処理とかを参考にするために、カット単位を抜き出して観る事は時々あります。そういう部分は相当に凝ってやったので」

©1999押井守／ BANDAIVISUAL Production I.G



■Production I G 2001年カレンダー（Production I G）■コピック
■「これはコピックですね。「人狼」からコピックを使ったイラストが増えていきます」

■「アニメージュ」1997年7月号（徳間書店）
■セルイラスト（線画のみ）■「「人狼」で最初に描いた販権イラストです。最初に世に出たビジュアルがこれたったんじゃないかな　制作初期に「こんな作品を作っています」とお披露目する記事のために描きました」

■Production I.G カレンダー（Production I.G）※年度不明■カラートーン

■Production I.G 2002年カレンダー（Production I.G）■カラートーン

■Production I.G 2000年カレンダー（Production I.G）■カラートーン

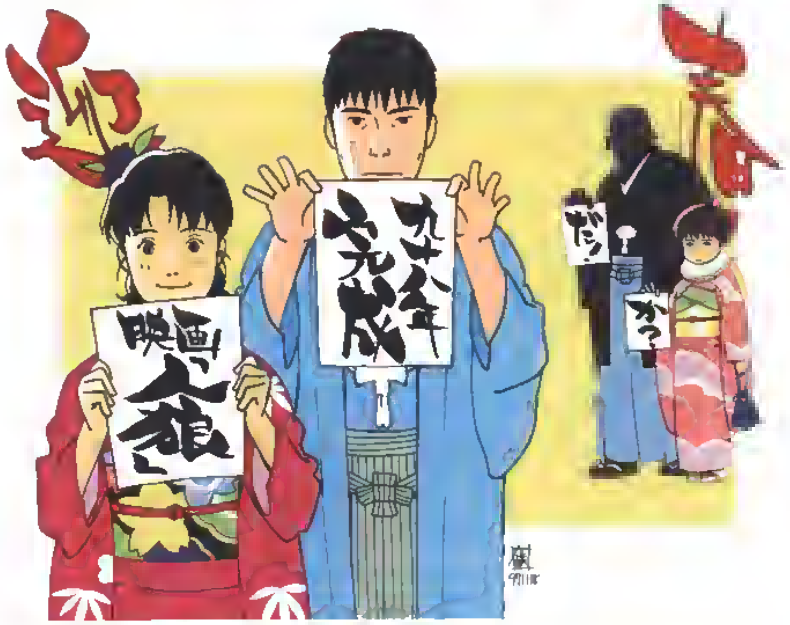
■「人狼 JIN-ROH」　劇場前売券特典Tシャツ■筆ペン

■ 人狼 JIN-ROH」DVD DTS Editionボーナスディスクジャケット(バンタイビジュアル)

■「人狼 JIN-ROH」リピーター用ポストカード■カラートーン

■「コミックマーケット58」グッズ用イラスト■線画のみ
■「これは俺は塗りをやっていません。Production I.Gの誰かがデジタルで塗ってくれたのだと思います」

■1997年年賀状■リキテックス



■1998年年賀状■カラートーン

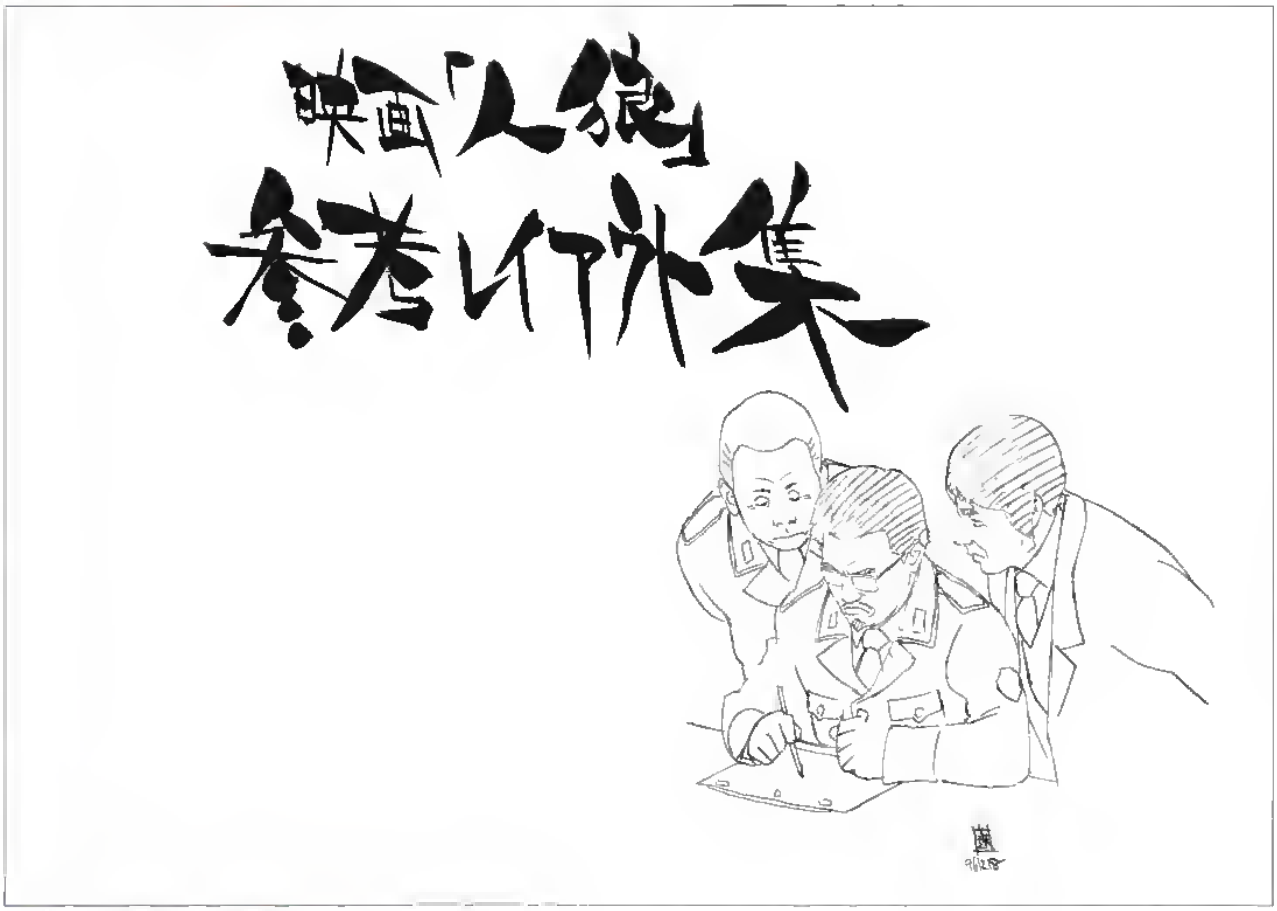
■Production I G 2001年カレンダー
(Production I G)■カラートーン

■2000年暑中見舞い■カラートーン

■2001年暑中見舞い■コピック

■アニメ雑誌用原稿イラストラフ／未使用■絵筆第「没になったラフです，何のために描いたラフだったのかは覚えていないです。右下に「サイン入れてもいいですか」とありますね。この頃は「サインを入れられると困る」と言われる事が多かったんですよ」

■「人狼 JIN-ROH」作監修正集表紙■■ペン、鉛■



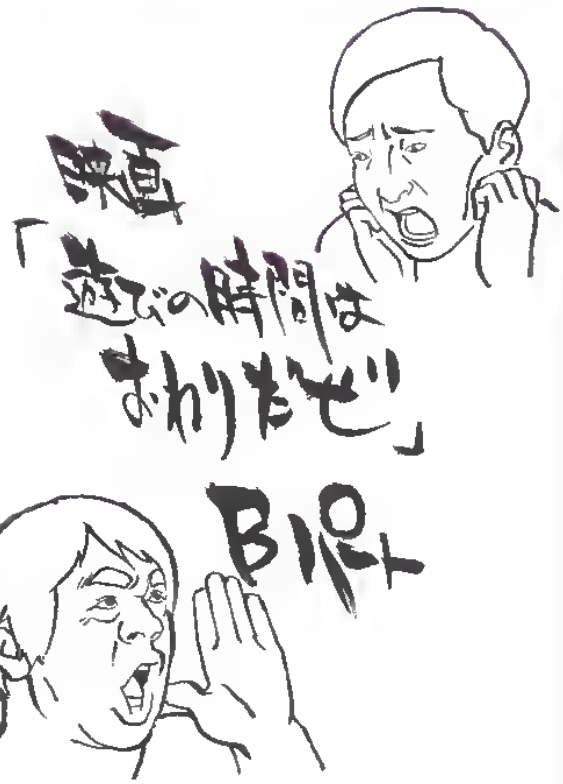
■「人狼 JIN-ROH」参考レイアウト集表紙■■ペン、鉛筆

PRODUCTION I.G 人狼学園青春日記 第弐話

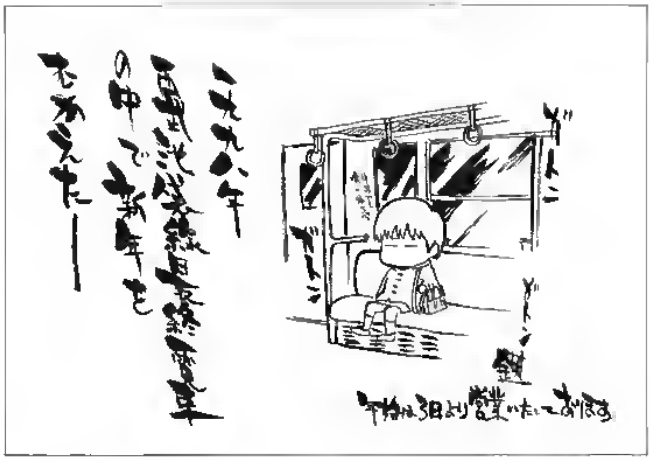
☆今日はフセくんの誕生日，プレゼントに絵本を
渡そうとしたケイちゃん．だがフセくんはムロト先生の
ラグビー部のためにツッパリ軍団と果たし合いに…！？

TIME

■ 人狼 JIN-ROH．制作中のらくがき■線画のみ■「らくがきです，学園ドラマ版の「人狼」ですね．
マーカーで色を塗ったのは，「人狼」の制作担当だった堀川憲司さんだと思います」



■ 人狼 JIN-ROH」制作中のらくがき■筆ペン，鉛筆



■『人狼 JIN-ROH』制作中のらくがき■■ペン、鉛筆

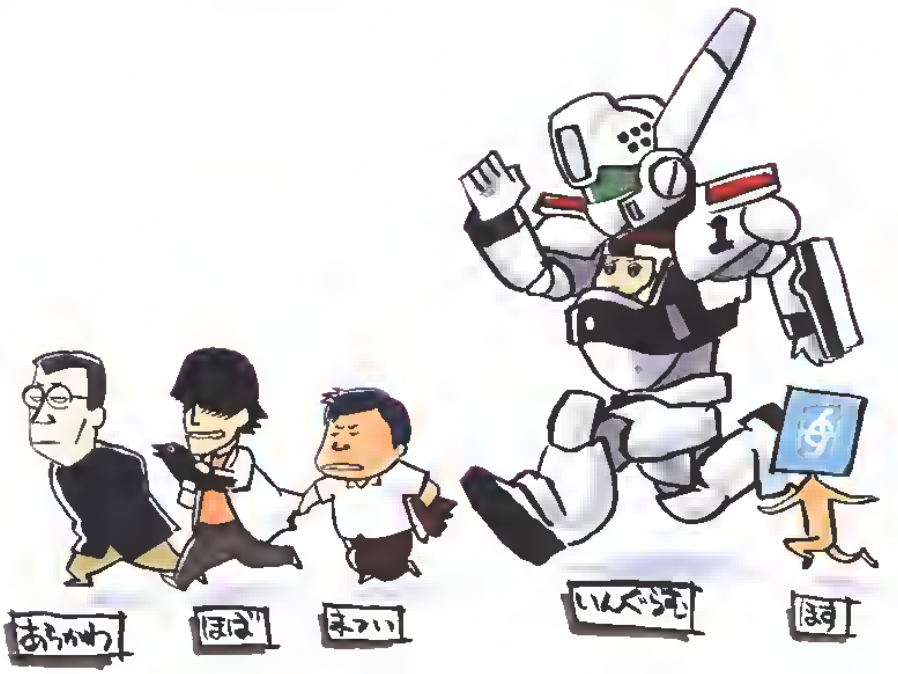
■「人狼 JIN-ROH」制作中のらくがき■鉛筆ペン、鉛筆■「「帰りますわ」は明け方に机の上に乗っけておいて、中座しているわけではなく、帰ったと周りのスタッフに伝えるためのものです。「ねてます」はスタジオのどこかで寝ているから、用事があったら起こしてくれという事だと思います」

アニメーション作品の数々

Illustrated by TETSUYA NISHIO

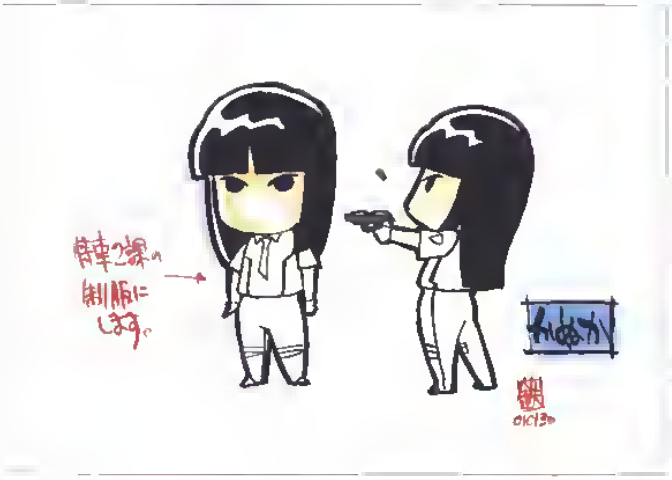
■「■■遊☆白■ LD-BOX2 vol.1ジャケット、同 vol.5ジャケット、vol.7ジャケット（ビデオチャンプ） 商品を掲載■セルイラスト（線画のみ）■「俺が初めて描いた版権イラストです、玄海と芦屋呂は依頼されたもので、小兎里は「これも描かせてよ」とお願いして描いたんじゃなかったかな。今見返すと、影の付け方がいかにも1990年代って感じですね」■原作 富樫義博「■■遊～白■」（集英社「ジャンプコミックス」刊） ©Yoshihiro Togashi 1990年-1994年 ©ぴえろ 集英社

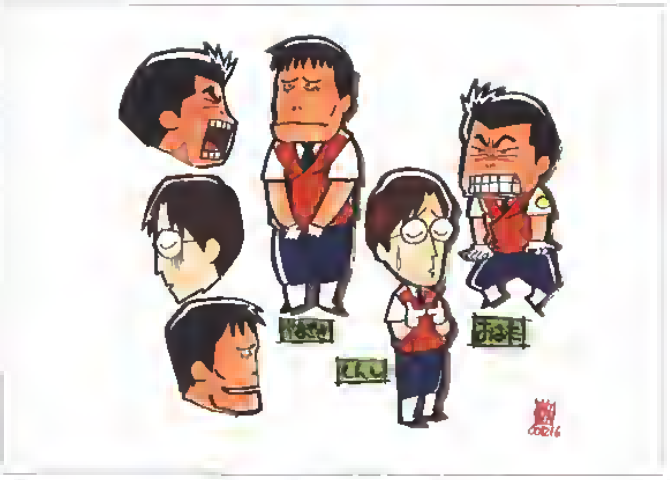
■「機動警察パトレイバー」DVDメモリアルボックスインナージャケット（バンダイビジュアル）■COMIC ART■「「機動警察パトレイバー」て好きなものを描いていいという仕事てした。「西尾さんだったら整備班なんかどうてしょう」と言われて、「じゃあ、それを描きます」という事で、これを描きました。背景まで描いています」■©HEADGEAR / BANDAI VISUAL / TOHOKUSHINSHA

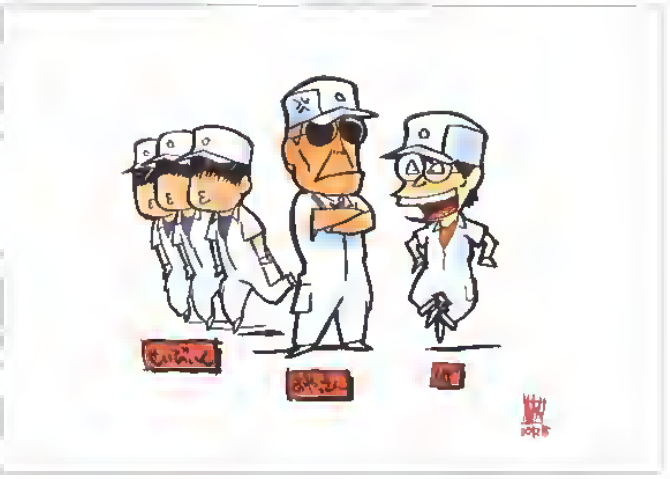


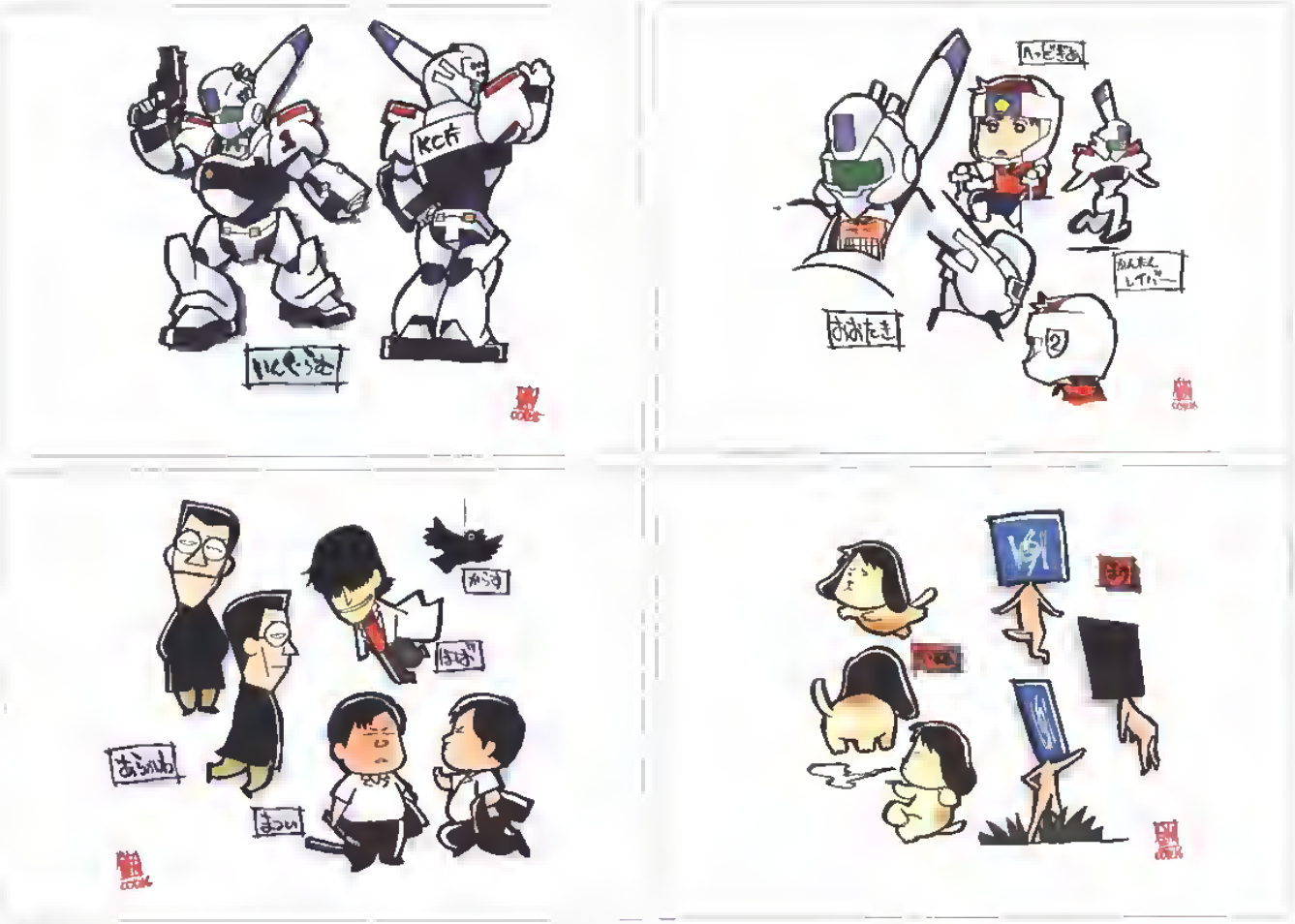
■「ミニパト」デザインプロトタイプ■コピック■「ジバクちゃんをアニメにするという企画があり、それを発展させたものとして「機動警察パトレイバー」のちびキャラ版を考える事になりました。「パトレイバー」のちびキャラを描いたのはこれが最初だったので、画のこなれてない感が凄ましいですね(笑)。オシイヌのデザインもまた未完成です。この段階では押井さんも、神山（健治）さんも参加していません。神山さんが参加した後で「ミニパト」になります」■©HEADGEAR/EMOTION/TFC/Production I.G

■「ミニバト」キャラクター設定　原野明、秦原遥馬、後藤夏一＆南雲しのぶ、山崎ひろみ＆道士幹泰＆太田功、香貫花・クランシー、整備班■コピック■「これが「ミニバト」のキャラクターの決定稿です　これを見ながら、3DCGのパタパタアニメ用の素材を描きました。オシイヌも完成形になっています。「ミニバト」関係のイラストは基本的に鉛筆で作画して、コピックで色を塗っています」









■「ミニパト」キャラクター設定　イングラム①、イングラム②、ゲストキャラ、HOS&オシイヌ■コピック

■「ミニパト」社内試写のお知らせ、初号試写のお知らせ■コピック■「社内掲示用のお知らせです」

■「ミニパト」DVD（バンタイビジュアル）■コピック

■「ミニパト」DVD（バンタイビジュアル）ディスク用イラスト■コピック

■「Newtype.com」2002年1月号 付録CD-ROM「X'mas & Newyearデジタルカード」（角川書店）■Photoshop

■年賀状（詳細不明）■コピック

■「機動警察パトレイバーかむばっく ミニパト」パッケージ（バンダイ）■Photoshop

■「機動警察パトレイバーかむばっく ミニパト」
宣伝用イラスト　未使用■Photoshop

■「機動警察パトレイバーかむばっく ミニパト」
宣伝用イラスト　未使用■Photoshop

■Production I.G公式
サイトトップページイラ
スト■Photoshop

■Production I.Gグッズ缶バッチ
■Photoshop

■「機動警察パトレイバーかむばっく ミニパト」本編素材（バンダイ）
■線画のみ■「これはゲーム中で使った素材です。線画だけ描いて、塗りは仕上げさんにやってもらったのではないかと思います」

■BLOOD+ ［ストーリー］ 20XX年の東京――。■■■

■ BLOOD+ 「Newtype」2006年3月号（KADOKAWA）掲載

■「BLOOD+」「IGPX」「攻殻機動隊 S A C 2nd GIG」&オシイヌ Production I G 2006年年賀状■Photoshop■「この頃、I Gの公式サイトで年賀状やグリーティングカードをダウンロードできるという企画をやっていたんですよ。その企画のために、自分を含めた社内の絵描きが色々と画を描いていたんです」■©2005 Production I G Aniplex MBS HAKUHODO ©Production I G・Cartoon Network/IGPX製作委員会 ©士郎正宗 Production I G 講談社・攻殻機動隊製作委員会

■「BLOOD+」 Production I.G公式サイトグリーティングカード■Photoshop

■「BLOOD+」 Production I G公式サイトグリーティングカード■Photoshop

■ BLOOD+ 宣伝用イラスト■Photoshop

■立喰師列伝 劇中用素材■Photoshop■「映画の中で使用したポスター です 『立喰師列伝』の宣伝のために作られたポスターに見えますが、そうではありません（笑）。下に並んでいる写真は本編カットを加工したものです」■©2006 押井守・Production I G 立喰師列伝製作委員会

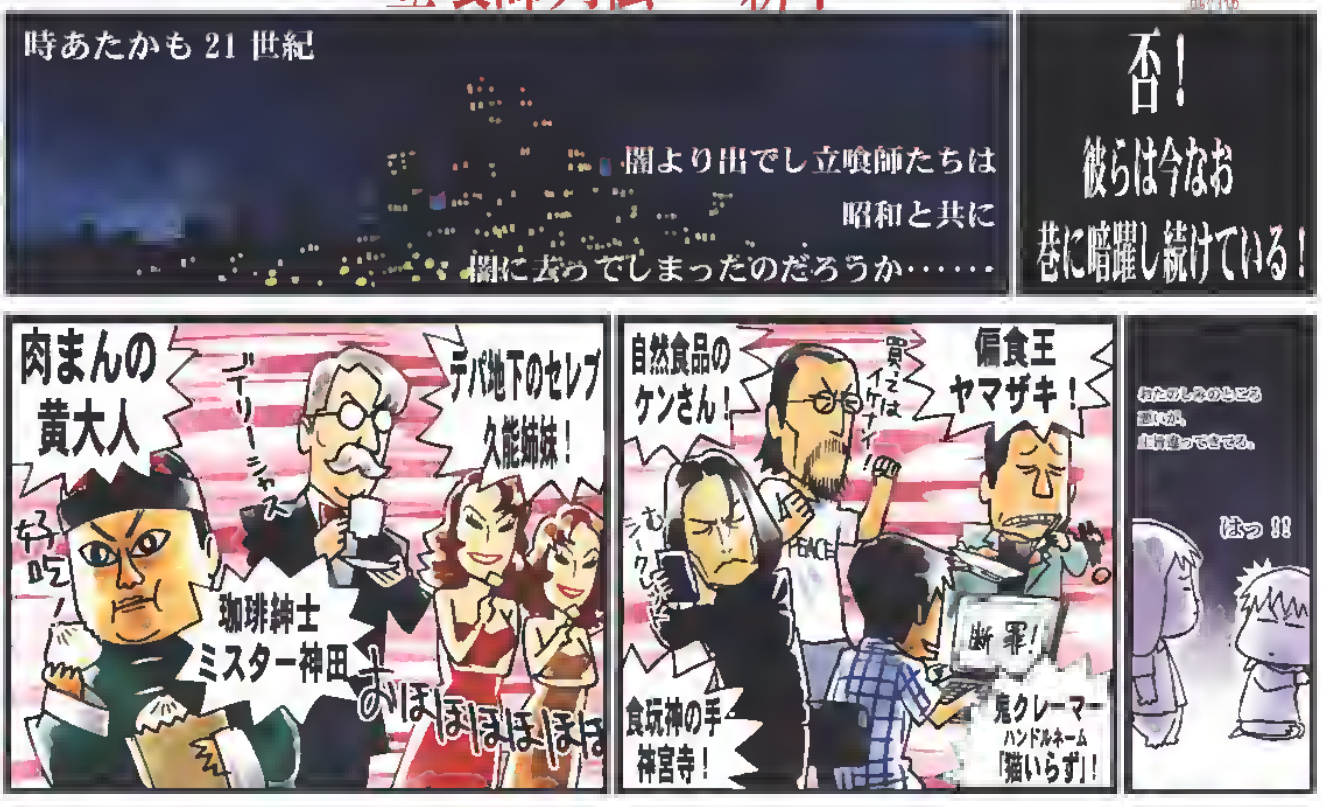
■「立喰無列伝」商品用イラスト■Painter■「色々な製品で使うためのイラストです。お箸口やマウスパット等に使われています」

■「立喰師列伝」　IGポート株主総会用イラスト■Photoshop
■「株主総会で配布したイラストです、これだけでなく、貴瀬和哉さんや後藤隆幸さんが描いたイラストとセットにして配布しました」

■「立喰師列伝」創中用素材撮Photoshop（線画のみのものはアナログ作画）■「色々なもののパロディですね．左上のレーザーディスクのジャケットは1980年代のOVA風で，背後の爆発は「タロス」の山下爆発を観ながら，女性キャラは西島作画のラムちゃんを描ながら描きました．真ん中の水墨画風のイラストは，本当に薄墨で描きました」

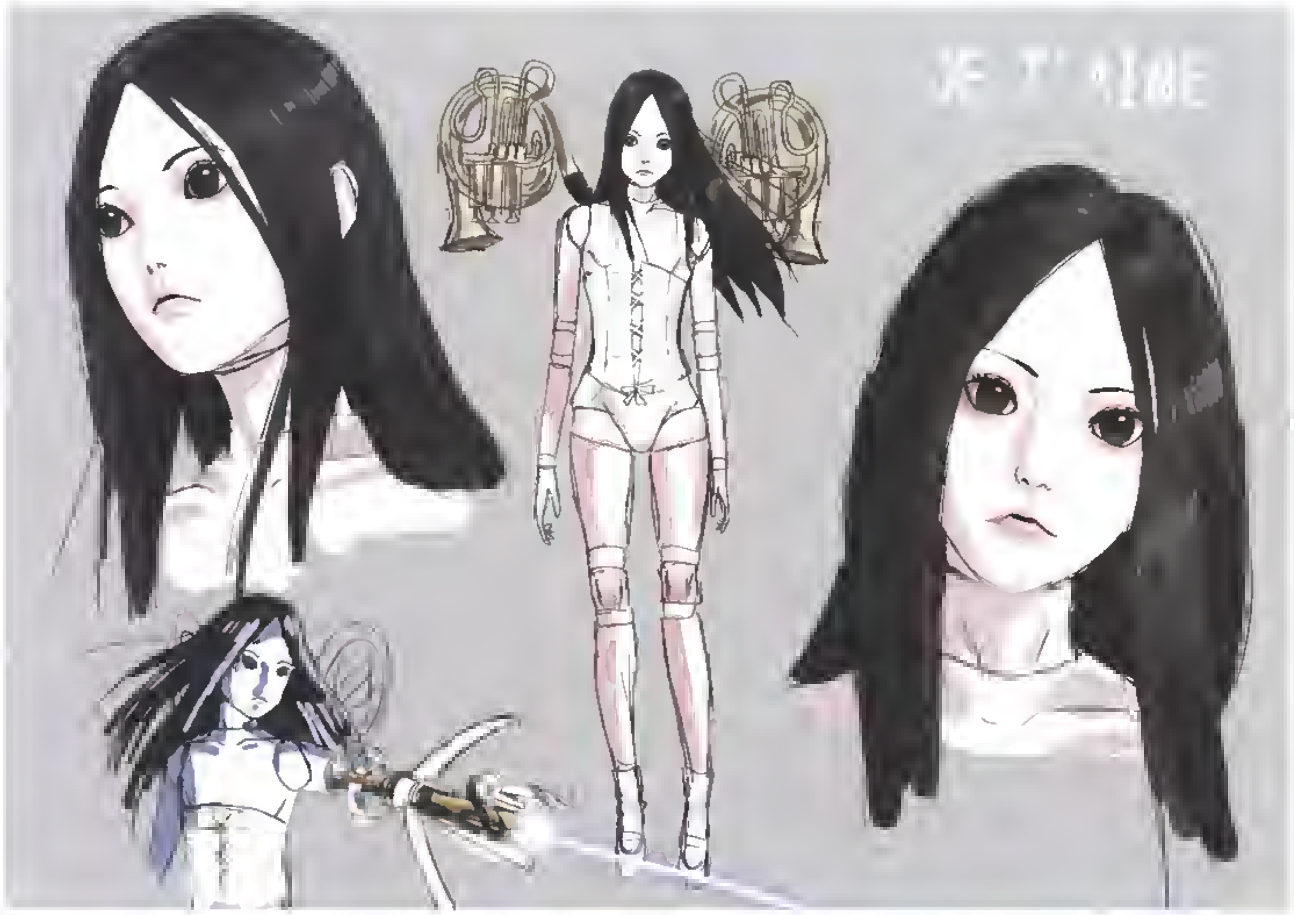
メイキングオブ「立喰師」ワタシノバアイ

立喰師列伝 －新章－



■「立喰師列伝」パンフレット■Painter

■ "Je t'aime" 劇中用素材■COMIC ART■「劇中で使ったポスターです。本■中の色んなところに貼り込んであります。これはGLAYさんと押井さんによる短編アニメーションで、僕はキャラクターデザイン、絵コンテ演出、作画監督を担当しています」■c loversoul co ,ltd All rights reserved



■「Je t'aime」キャラクター敵書■Photoshop■「キャラクター開発時のミカエルのイラストです。初期段階ではアクション中心の内容にする事も考えていたんですよね」

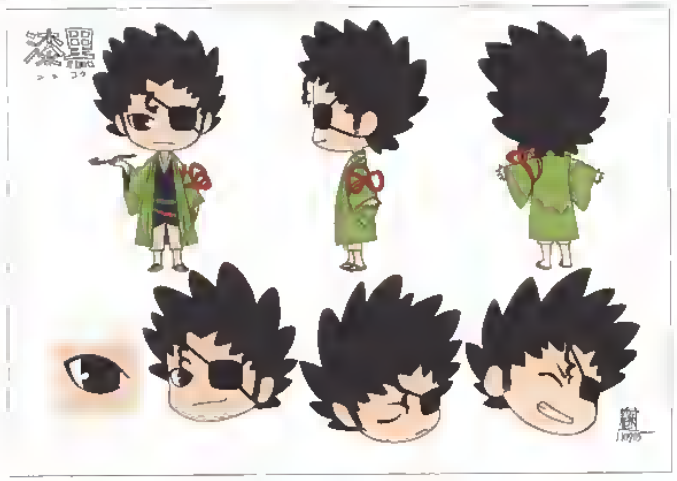
■「宮本武蔵 -双剣に馳せる夢 」劇中用素材■Photoshop■「「宮本武蔵」の劇中素材で、敵空の書籍です。こういうものをやらせると、俺は上手いんですよ（笑）。ちなみに書籍の作者名は関係者のアナグラムになっています。国星ホズミは西久保瑞穂、勝瀬一樹は真殿和殿です。■©2009 Production I.G/宮本武蔵書作委員会

■「鬼神伝」メインビジュアル
■COMIC ART■「この落ち着いた色味と塗り方は気に入っています」■© 高田雅史・集英社 / 鬼神伝製作委員会

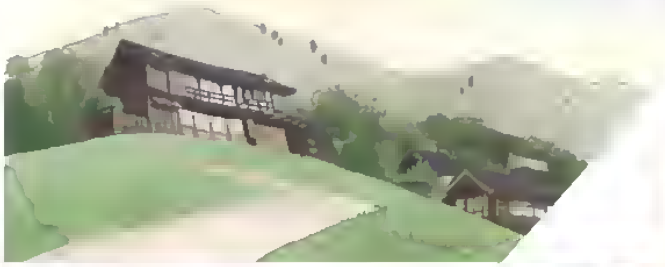
■「鬼神伝」メインビジュアルラフ■COMIC ART

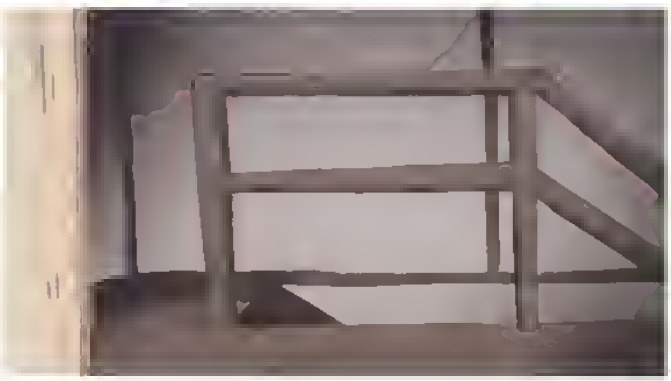
■ 進撃！巨人中学校」 「Clarity」ジャケット（ホニーキャニオン）■Photoshop■「「進撃！巨人中学校」で何か描かせて、とお願いして、描く事になったイラストです。オープニングアニメーションで関わった事もあって、何か描きたかったんですよ」■© 中川沙樹　諫山創／講談社　「進撃！巨人中学校」製作委員会

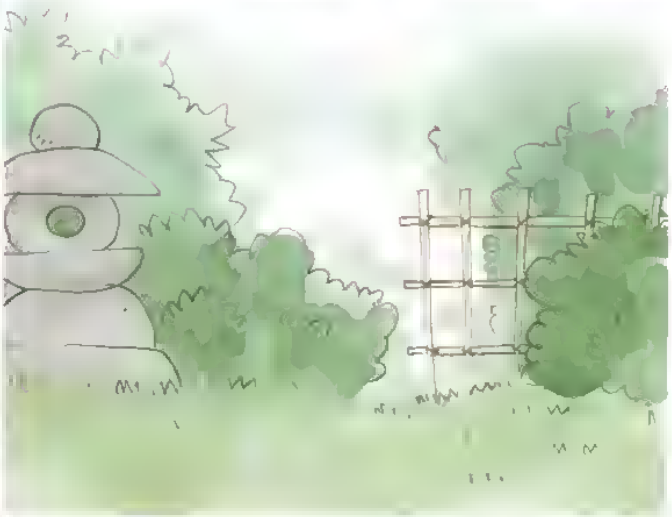
灯屋夏便り



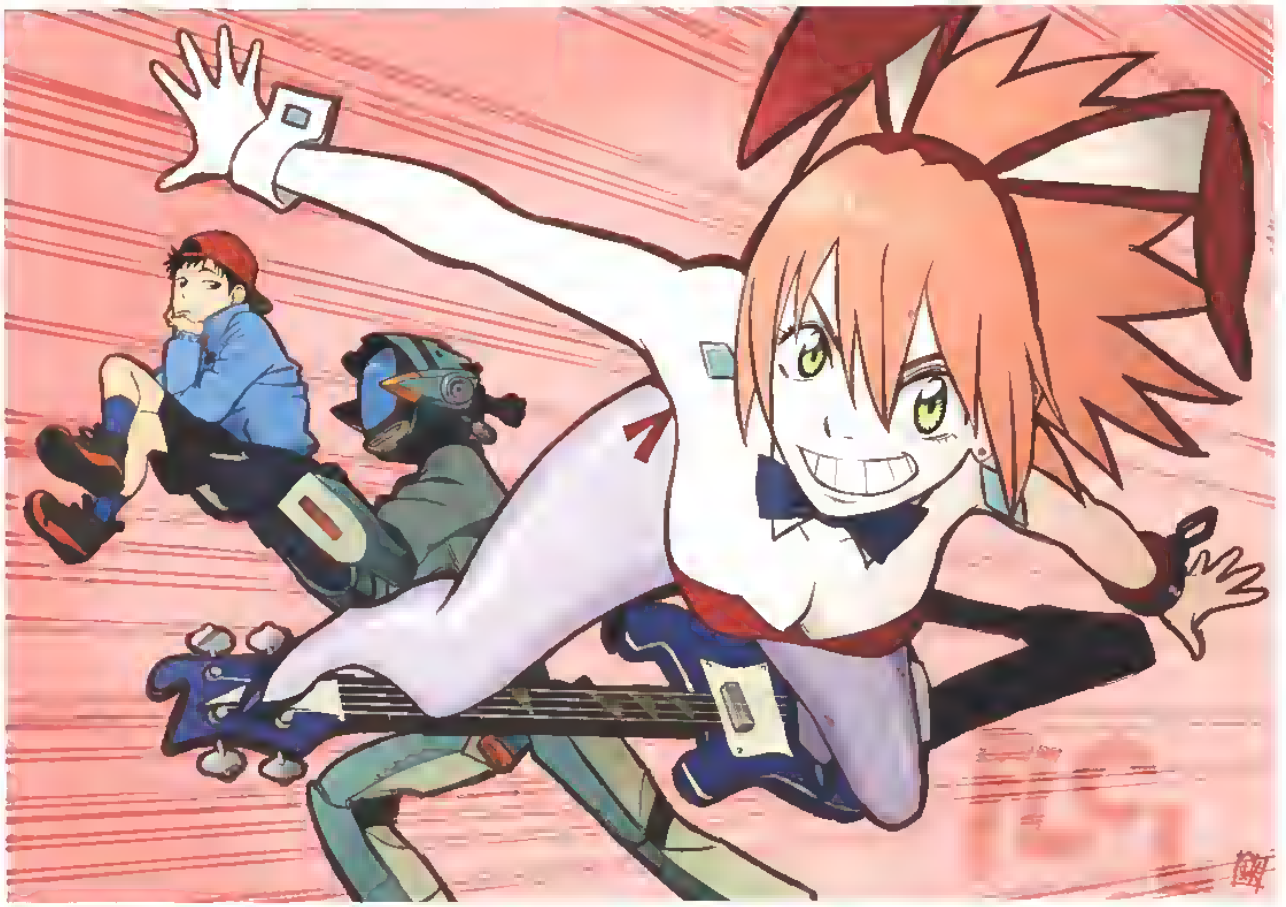
■「停電少女と羽鳥のオーケストラ 灯屋夏便り」タイトルロゴ、色指定兼キャラクター設定　ネム、灰羽、橘、漆黒、柩■Photoshop■「ナルト役の竹内■子さんに声をかけていただいて、「停電少女と羽鳥のオーケストラ」というドラマCDシリーズを元にしたちびキャラのショートアニメを作りました。一人で絵コンテ、演出、原画、背景、タイトルロゴのデザインまでやっています」■©IM　Re . no、Inc　ALL RIGHTS RESERVED







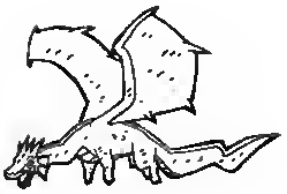
■「停電少女と羽蟲のオーケストラ 灯蟲夏便り」背景■COMIC ART

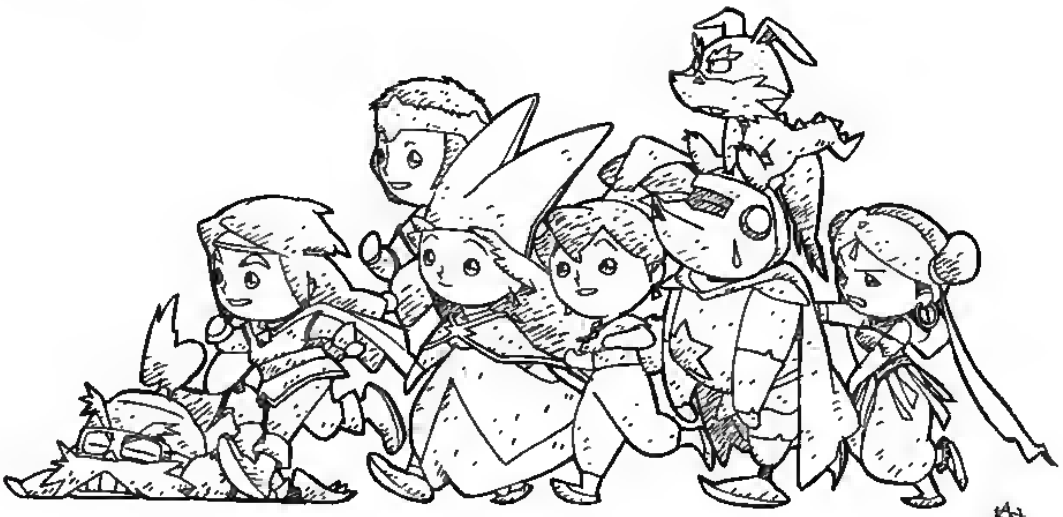


■「フリクリ」　アニメ　エキスポ■Photoshop■「アメリカのアニメ・エキスポでの「フリクリ2」の発表会で、来場者にプレゼントするためのポスター用に描きました。決して「フリクリ2」の内容ではありません、「フリクリ」を描いております」■©1999 I.G / GAINAX / KGI

■「フリクリ」　「GAINAX NET」トップイラスト第214回（カイナックス）■Photoshop、Painter■「タイトルが「フリクリ2！」となっていますが、これから作られる「フリクリ2」とは関係ありません。映画の話が影も形もなかった頃に、パロディとして描いたものです。カイナックスのサイトのトップページで、色んな人が描いていたのが楽しそうたったので、志願して参加しました。それぞれのコマが、色々な劇場アニメの「パート2」のパロディになっています。Photoshopで塗っていますが、小林七郎さんの美術を真似るため、ミユミユのところだけ、Painterを使っています」

ポポロクロイス物語２
キャラクター設定



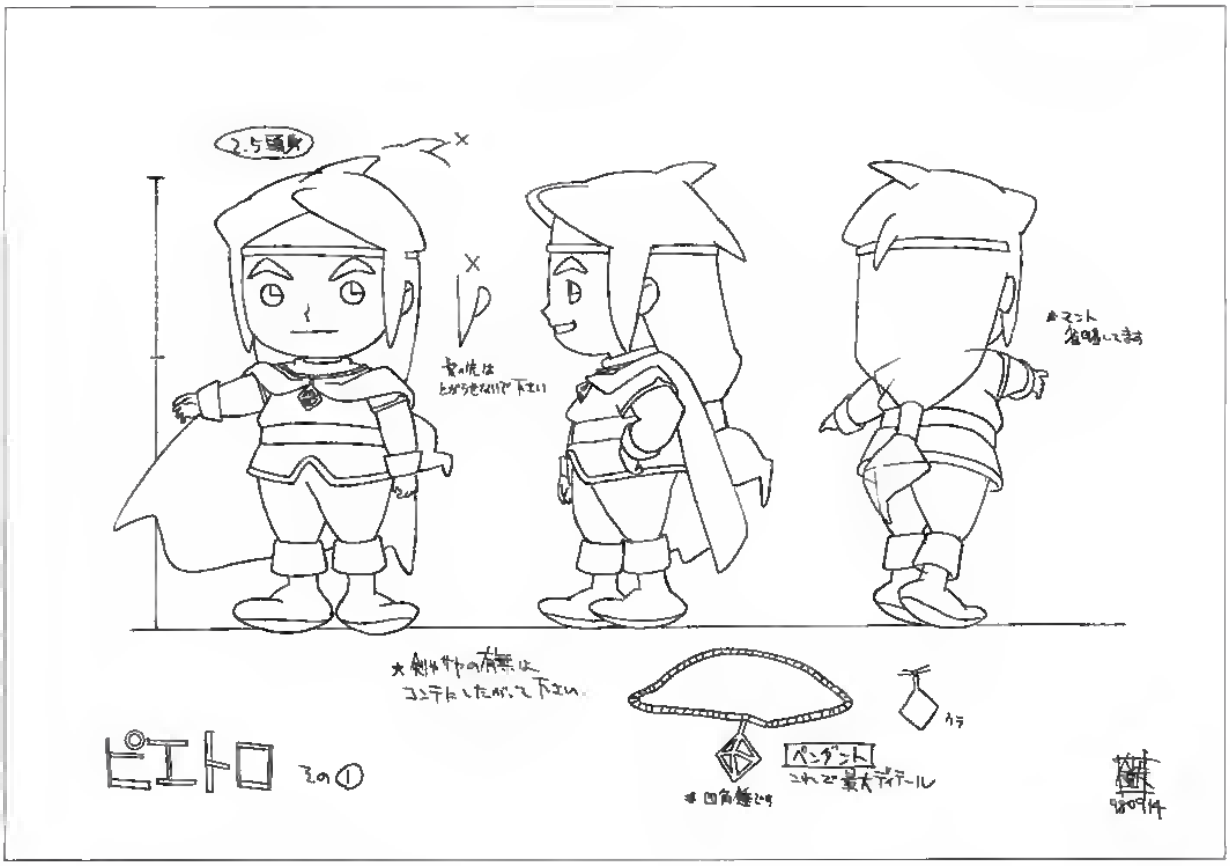


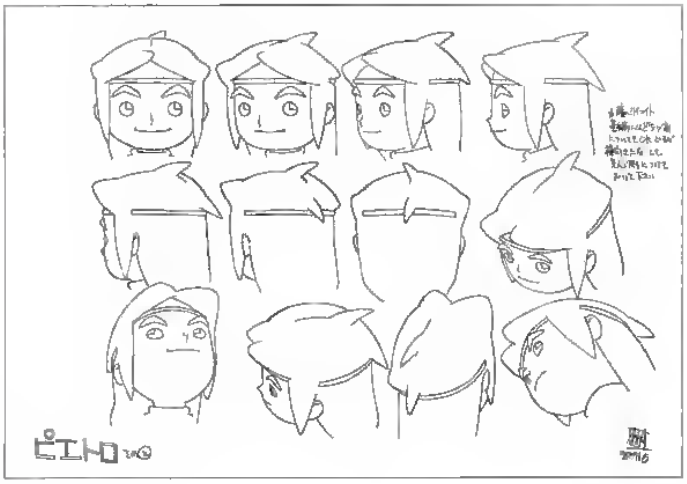
PRODUCTION I.G

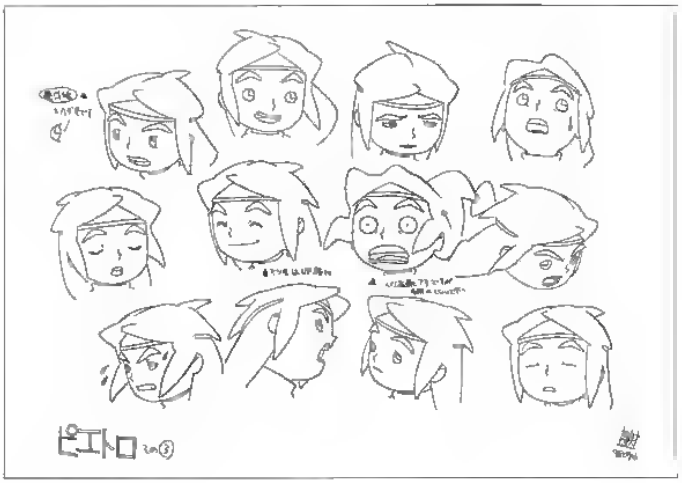
☆ピエトロより ナルシカイは 少し大きい
★ピエトロとゴルバ 同じ大きさ

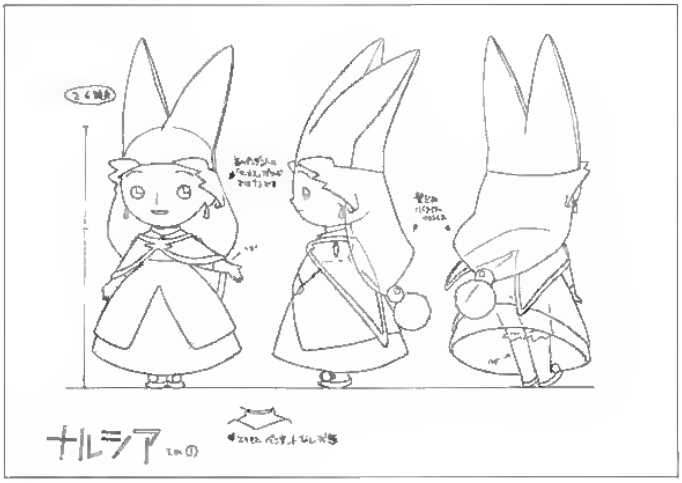
キャラクター対比表

■「ポポロクロイス物語２」キャラクター設定　設定集表紙、キャラクター対比表■絵葉書■「福島敦子さんのキャラクターを，きちんと再現できていますね。今見ると，懐らしく思えます，素晴らしいですね，昔の俺」■©Sony Interactive Entertainment Inc.　©Yohsuke Tamori

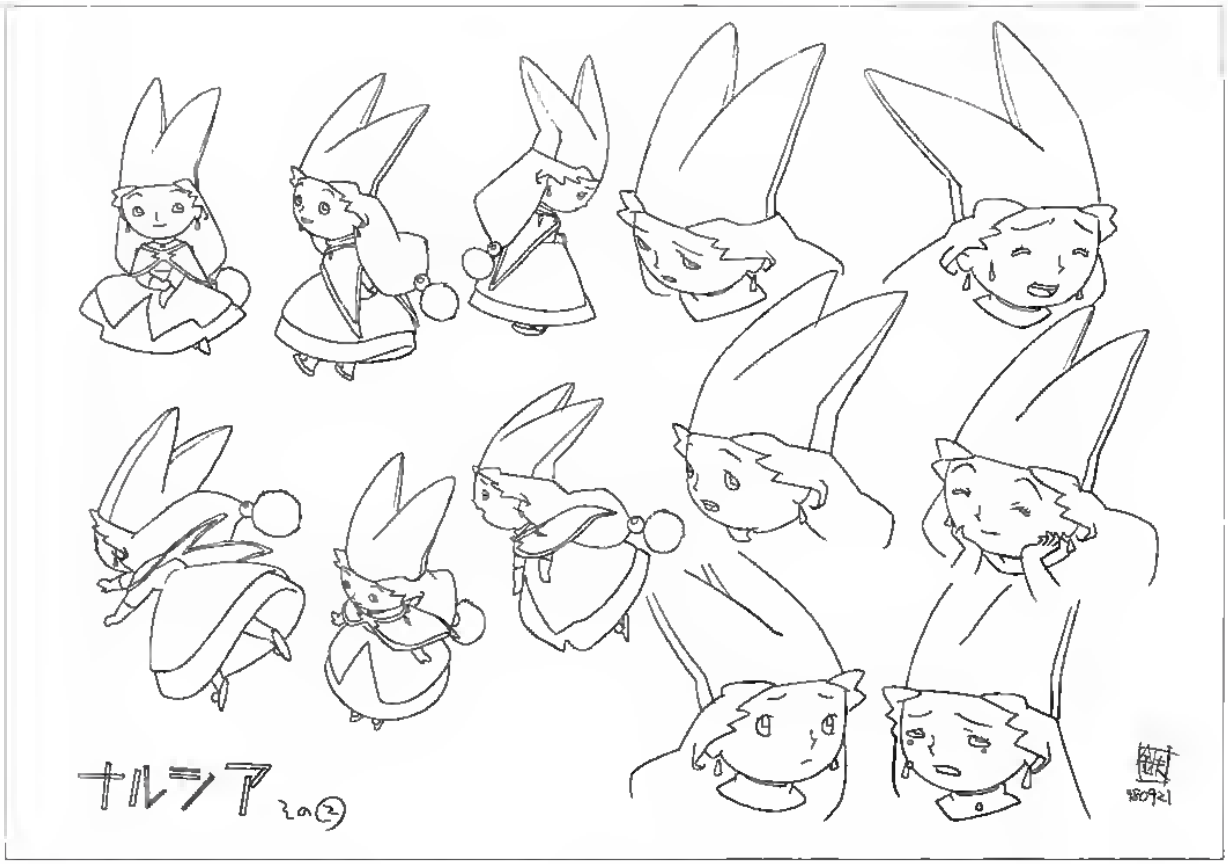


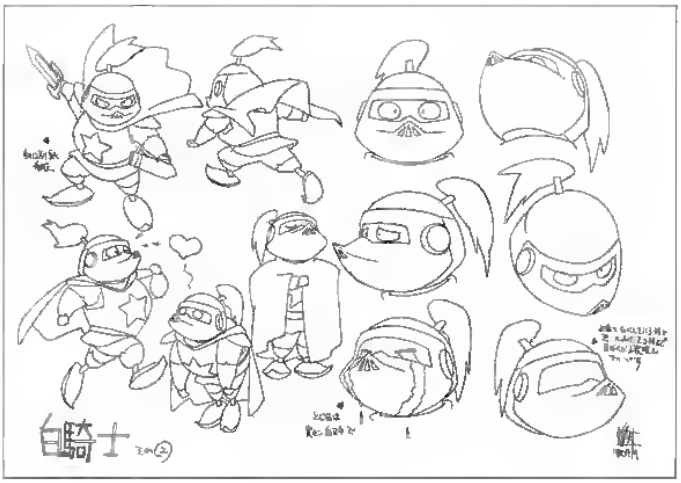


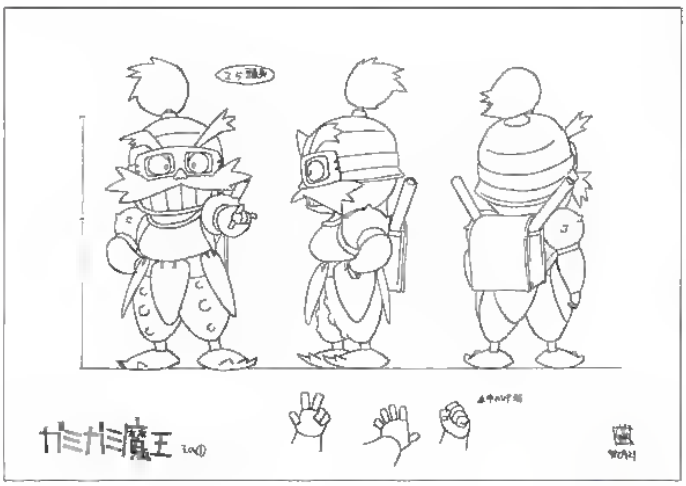


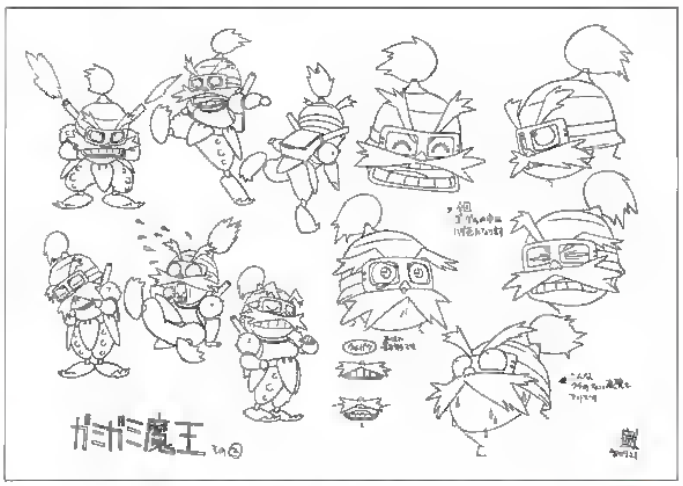


■「ポポロクロイス物語2」キャラクター設定／ピエトロ その①、その②、その③、その④、ナルシア その①■終■

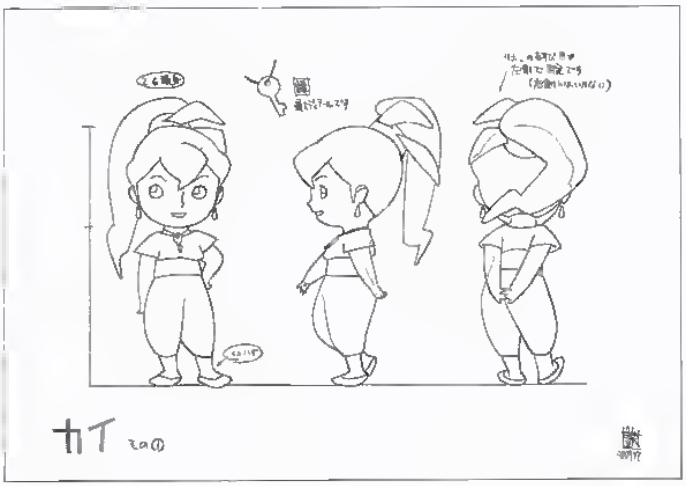


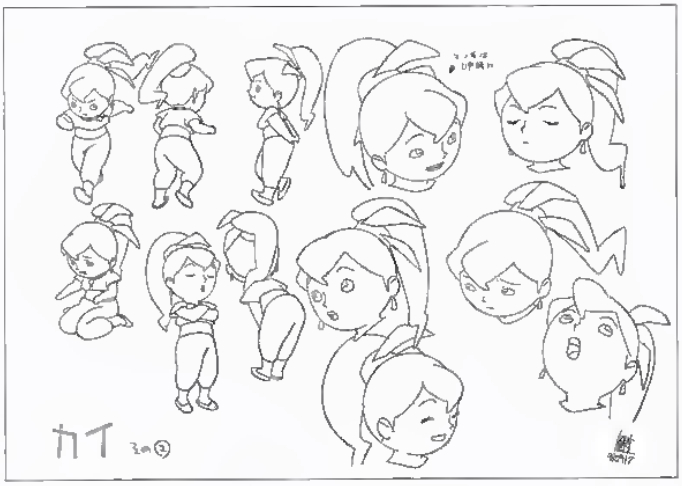


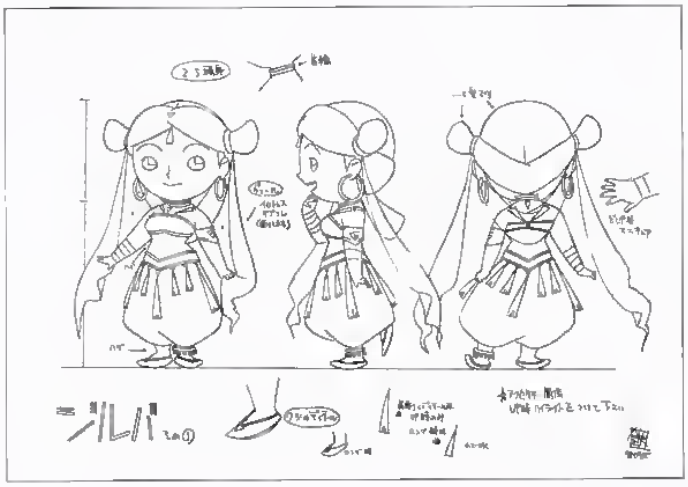


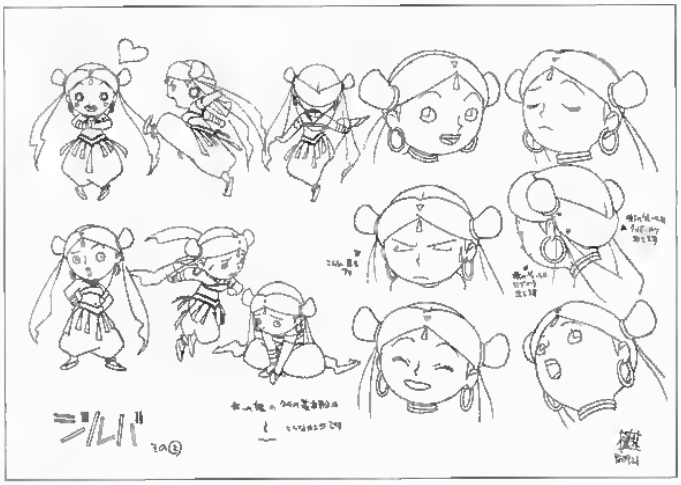


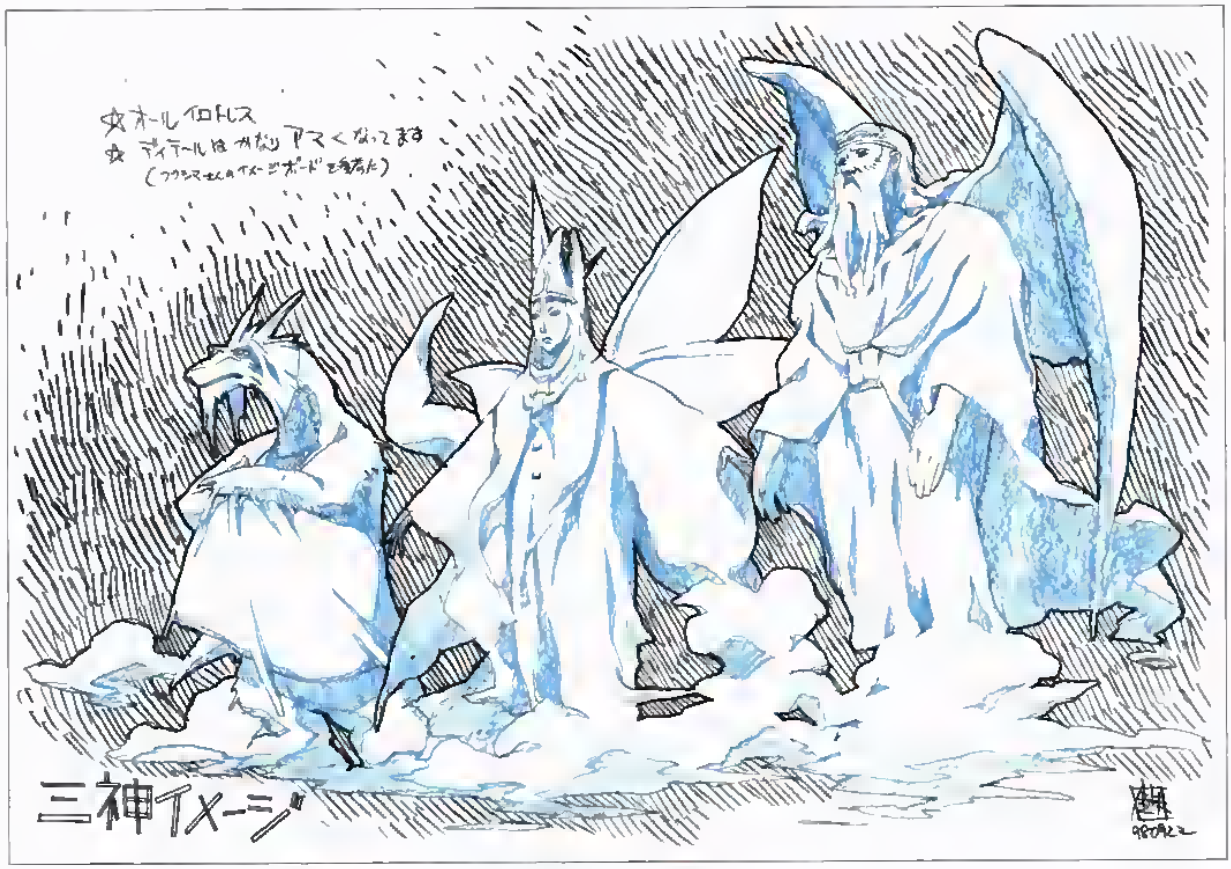
■「ポポロクロイス物語2」キャラクター設定／ナルシア その②、白騎士その①、その②、ガミガミ魔王 その①、その② ■鉛筆



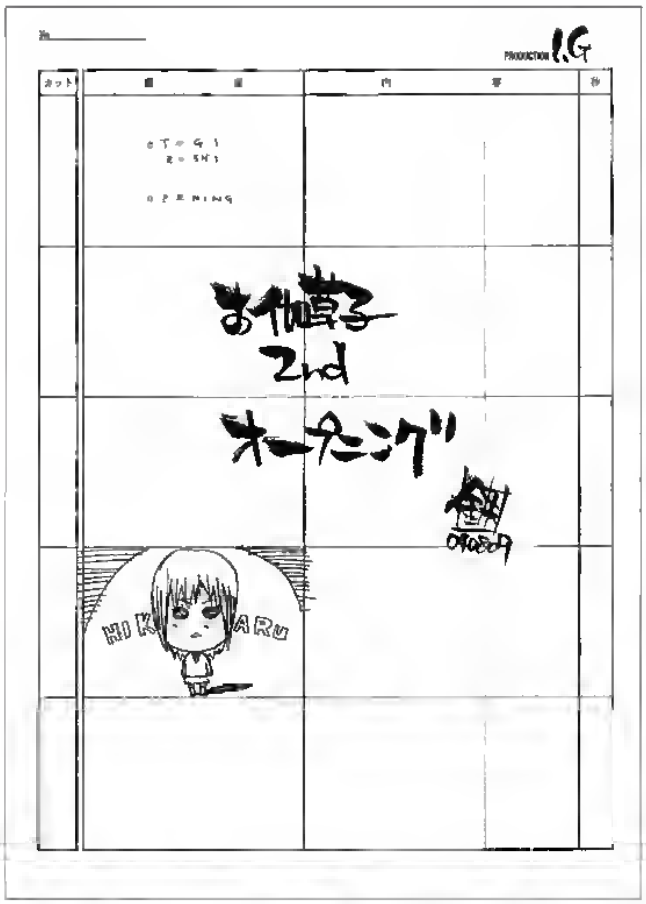


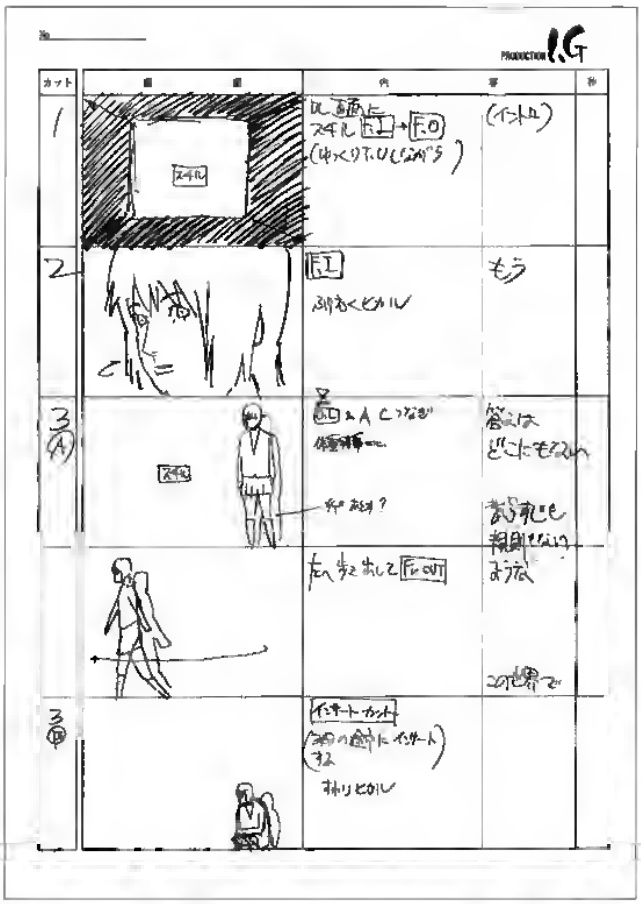


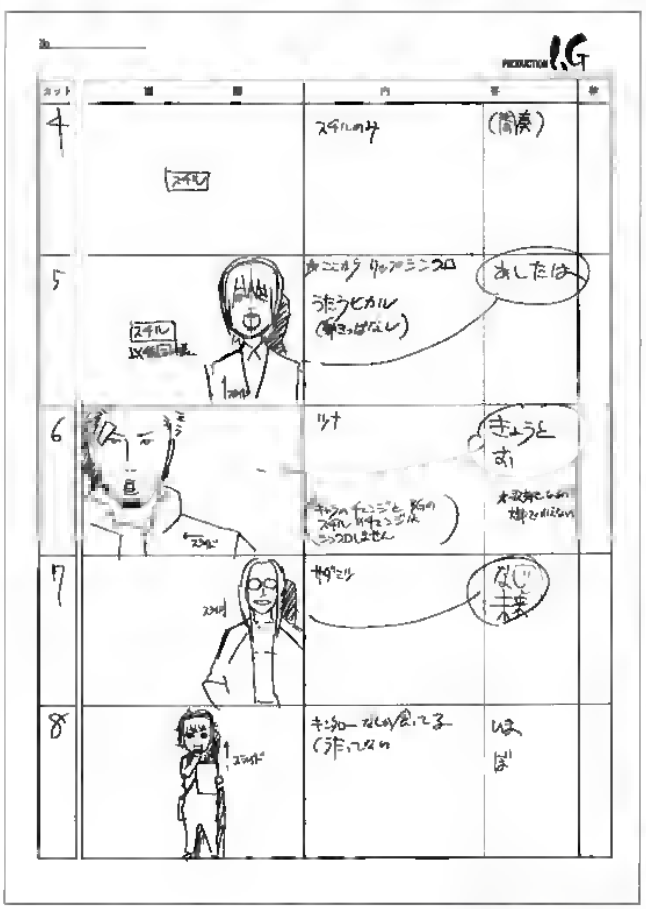


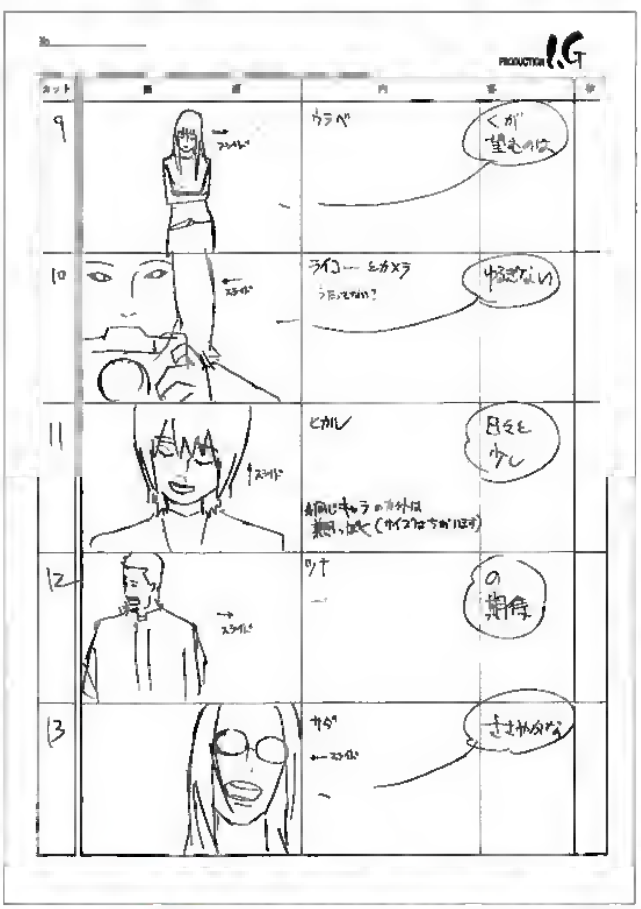


■『ポホロクロイス物語2』キャラクター設定　カイ その①、その②、ジルバその①、その②、三神イメージ■鉛筆

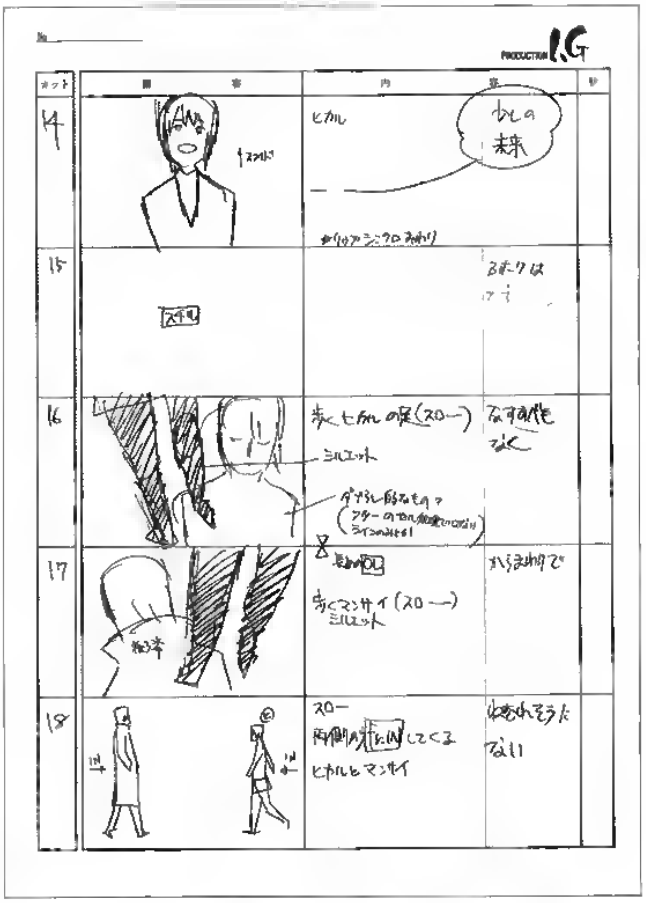


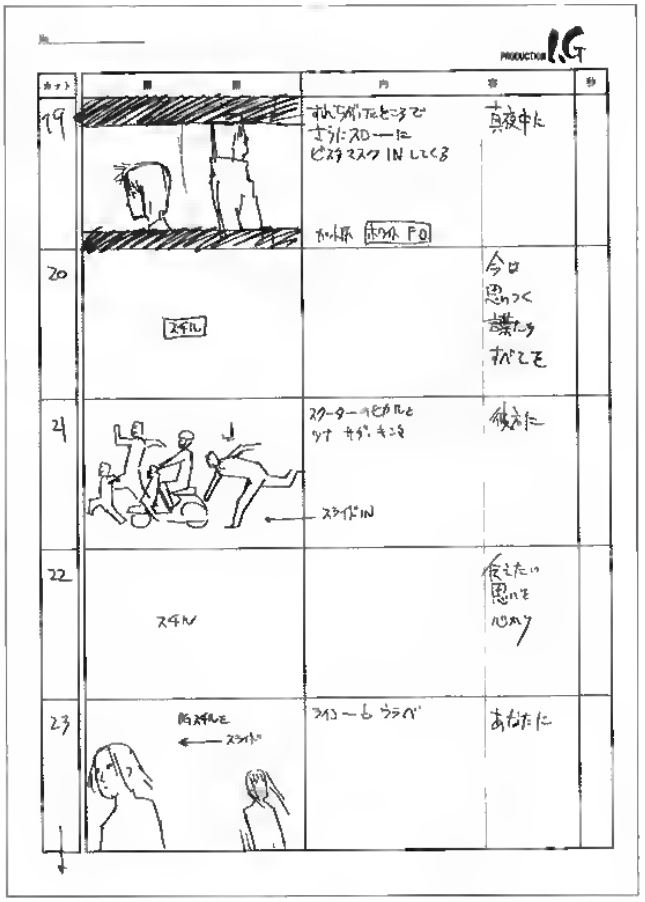


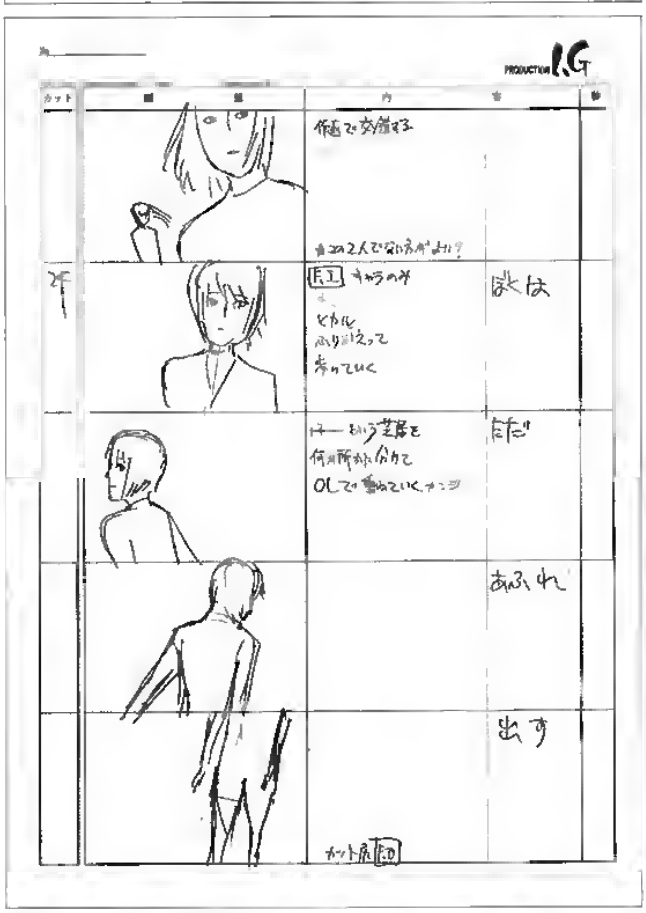


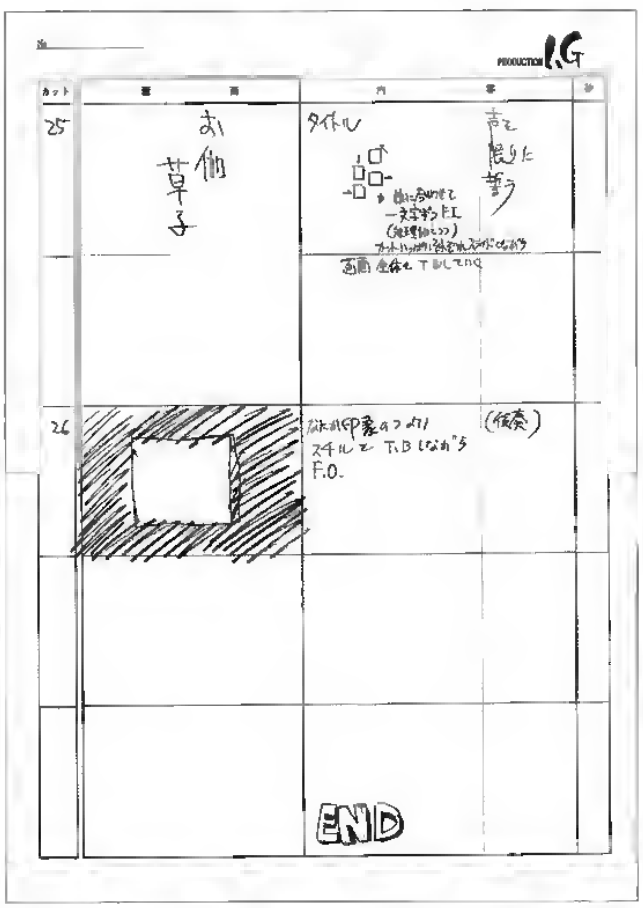


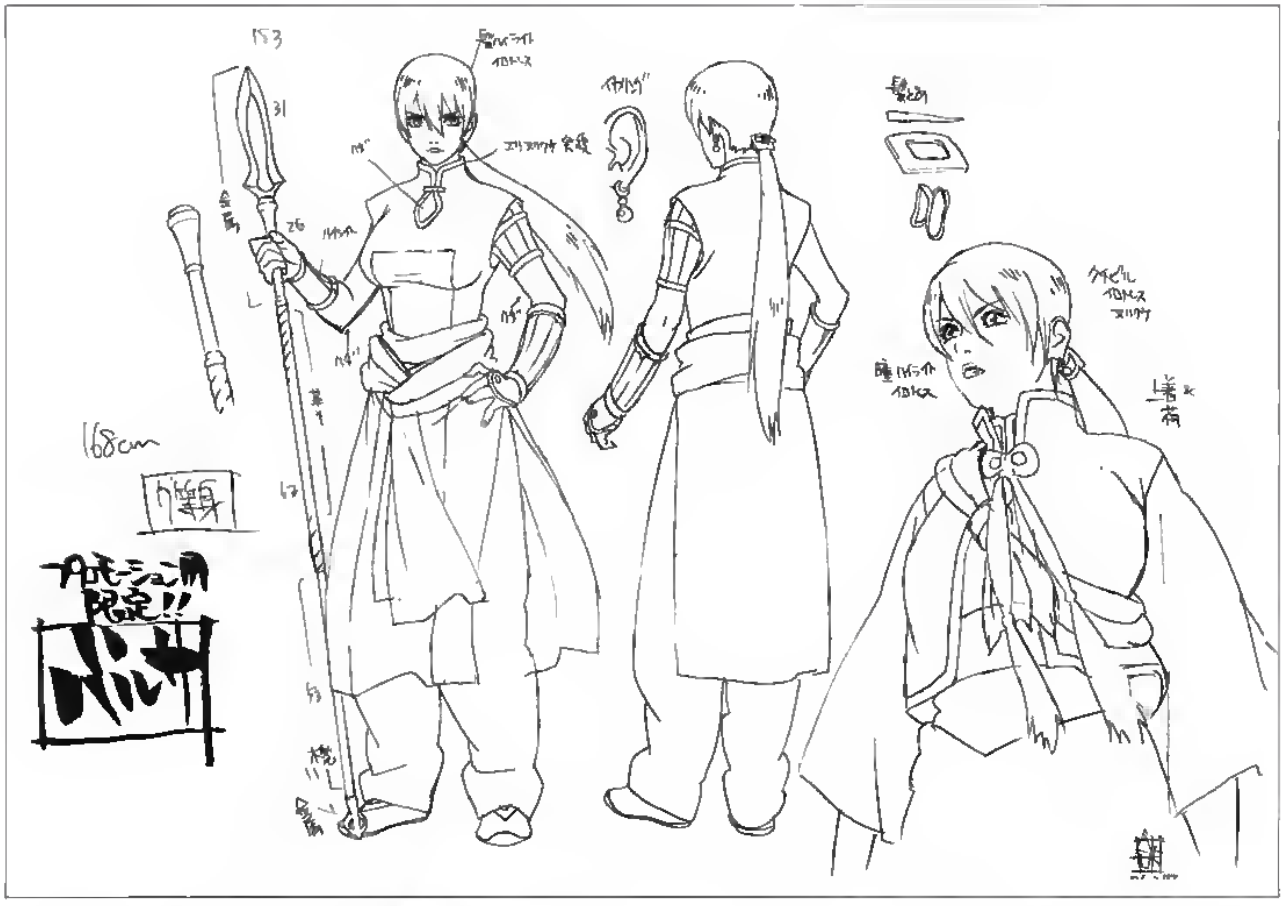
■「お伽草子」オープニングアニメーション2絵コンテ■記筆■「『お伽草子』の2ndOPではコンテと原画をやりました。演出の西久保瑞穂さんが街で撮ってきた写真を加工して背景に使うという変わったOPでした。キャラクターのロパクを歌に合わせるというコンセプトは俺が無理に頼したものです、絵コンテは自分で原画を描くのが分かっていたので、凄くラフです」■© IG/VAP/NTV


PRODUCTION I.G
カット
画面
内容
秒
14
ヒカル
わしの未来
15
スチル
16
歩くヒカルの後(スロー)
シルエット
17
歩くマンサイ(スロー)
シルエット
18
スロー
ヒカルとマンサイ

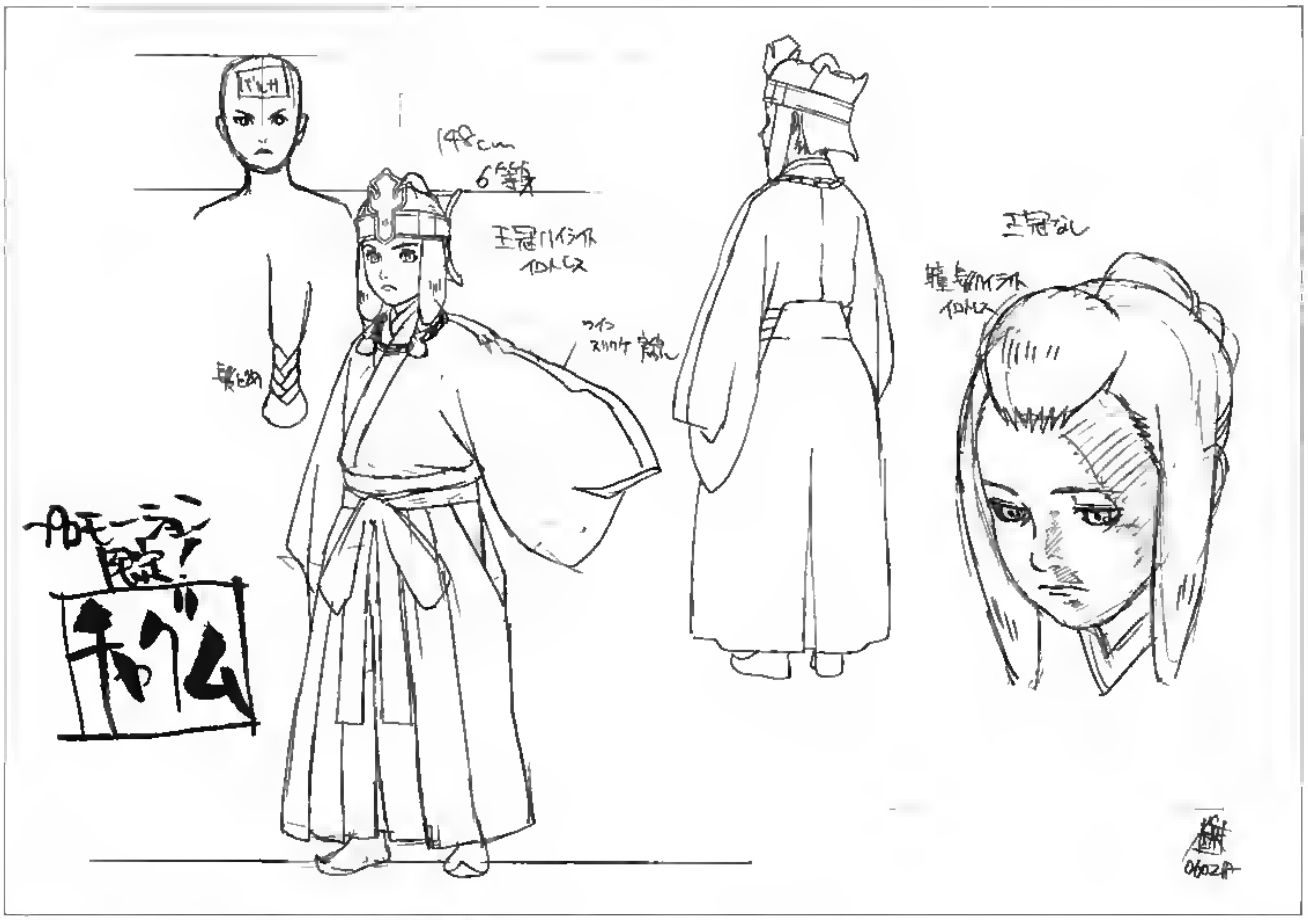

PRODUCTION I.G
カット
画面
内容
秒
19
20
スチル
今日
21
スタートのヒカルと
スライドIN
22
スチル
23
スライド
あなたに


PRODUCTION I.G
カット
画面
内容
秒
24
ヒカル
ふりむいて
歩いていく
25
お
仏
草子
タイトル
26
(伴奏)
F.O.


PRODUCTION I.G
カット
画面
内容
秒
25
お
仏
草子
タイトル
26
(伴奏)
END

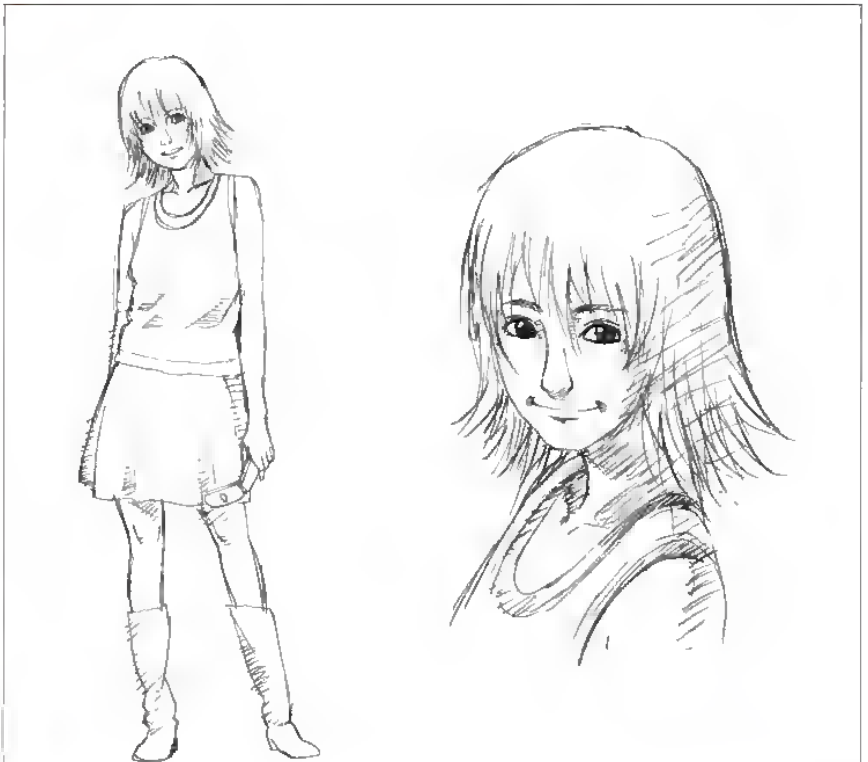


■「精霊の守り人」プロモーション映像用のキャラクター設定／バルサ、モンとジン（原作／上橋菜穂子「精霊の守り人」偕成社刊）■■「精霊の守り人」プロモーション映像ではキャラクター設定、絵コンテ、演出、原画を守りました。「精霊の守り人」制作の最初期に記者会見用に映像が必要だという事になり、本■スタッフではない彼がケリラ的に一人で作ったものです。キャラクター設定は誕生我等さんのラフをもとにしていて、おそらく王冠等のディテール等が本編と違うはずです」■※上橋菜穂子／偕成社／「精霊の守り人」製作委員会



■「精霊の守り人」プロモーション映像用のキャラクター設定　チャグム■鉛筆

■「P-CLUB EXTRA」VOLUME4表紙・■■■鉛筆■「『WX 五機動警察バトレイバー』のキャラクターを、『ミニパト』風に描いてほしいというオーダーで描いたものです。完成品は塗りまでやっていたのですが、残念な事に現物が見つからず、■■のみを収録しました」■©2002 HEADGEAR／BANDAI VISUAL TOHOKUSHINSHA



■「未来観測 つながるテレビ@ヒューマン」オープニングアニメーションキャラクターイメージ（日本放送協会）■鉛筆■「アニメの原画を使った映像は3カットくらいだけで、原画も自分で担当しています。原画でも、このキャラクターイメージと同様に鉛筆画のタッチを活かして描いたのですが、撮影処理が濃くて、タッチが分かりづらくなってしまい、がっかりした覚えがあります（苦笑）」■©NHK

ラストレース

■「ケルベロス×立喰師 腹腹時計の少女」 「月刊COMICリュウ」2007年1月号（徳間書店）■COMIC ART■「「ケルベロス×立喰師 腹腹時計の少女」という押井さん原作のマンガが、もしも、映画になったらというコンセプトのグラビアでした」
■ ©2007 八八純・杉浦守 BARQUE INC

■「Howling in the Night 2009」パンフレット（グラナーテ）■COMIC ART■「押井さんの「226イベント」のパンフレットのために描いたイラストです。最初のコンセプトは「落城する六本木ヒルズ城を見守る足軽たち」だったんですよ。諸般の事情でこういったかたちとなりました。イベントのテーマがチャンバラと聞いて、時代劇風のイラストにしたんですよ」■©森ビル　Granaten

■「守護天使」文庫版カバー（宝島社）■COMIC ART■「初めて小説の表紙を描かせていただきました。湘南新宿ラインだったかな。このイラストのために駅のロケに行きました。ホームが壁で囲まれている駅だと背後の街並を描かなくてすむので、そういう駅を探して、湘南新宿ラインの駅に辿り着きました」

■「守護天使 みんなのキズナ」文庫版カバー（宝島社）■COMIC ART
■「構図やポーズが「サマーウォーズ」のポスターに似ていますよね。意識していたわけではないんですが。後で気づいてギョっとしました（笑）」

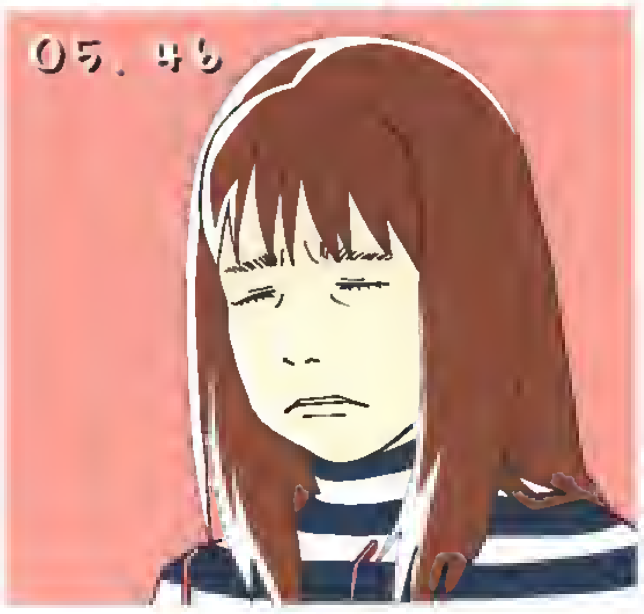
06. 12

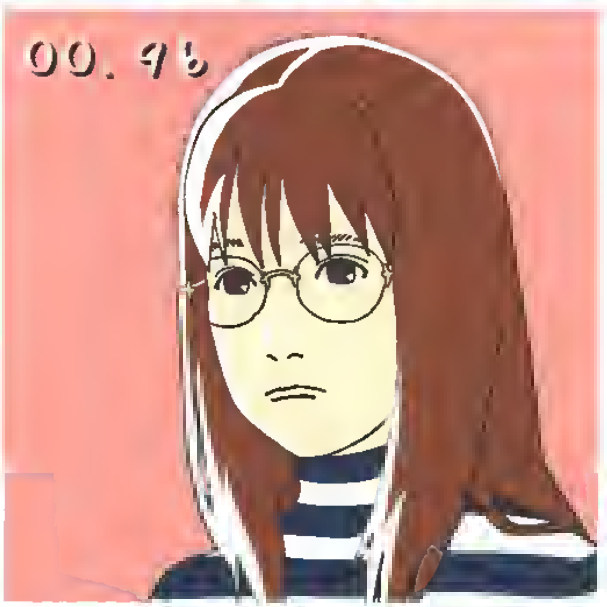
04. 04

06. 58

04. 36

07. 16


05. 46



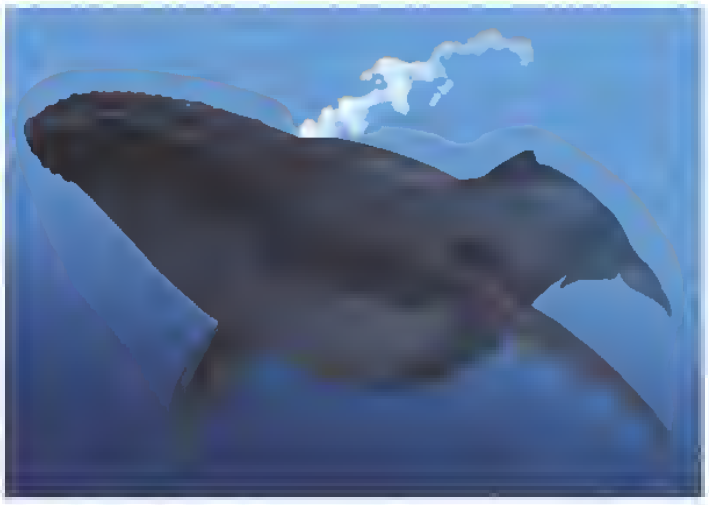
■「edge -a collection of paintings-」（ティー・オーエンタテインメント）■Photoshop■「色んなクリエイターが参加した画集て描いたイラストてす。「edge」という単語から連想したものを描いてほしいというオーダーて、英和辞典を引いたところ「激しく泣く」という一文を見つけて、これを描きました。先に原画を描いたんですよ。動画用紙に描いたものを、スキャンしてイラストにしました」

■ 標準問題精講 国語 特別講義 ■んでおきたいどっておきの名作25」 「女生徒」〈旺文社〉
■Photoshop■「名作文学を紹介する講義です。このイラストのテーマは太宰治の「女生徒」ですが、小説が書かれた時代ではなくて、現代の女の子を描いてほしいというオーダーでした」

■ 標準問■精読 国語 特別講■ 読んでおきたいとっておきの名作25」 「放課後の音符」「Crystal Silence」(旺文社) ■Photoshop■「これはスツールに腰掛けているロングヘアの女の子というオーダーが文字であって、レイアウトをこちらで考えました」

■『視写問題精選 国語 特別講義 読んでおきたいとっておきの名作25』「平家物語」「知章最期」（旺文社）■Photoshop

■「標準問題精講 国語 特別講義 読んでおきたいとっておきの名作 25」 「桜の森の満開の下」（旺文社）■Photoshop
■「『桜の森の満開の下』の映画を参考にしようと思ったんですが、レンタルショップで見つからなかったので、ほとんど想像で描きました。和装の女性を◉◉う組合って、ポーズがどうなるかを映画で確認したかったんですよ」

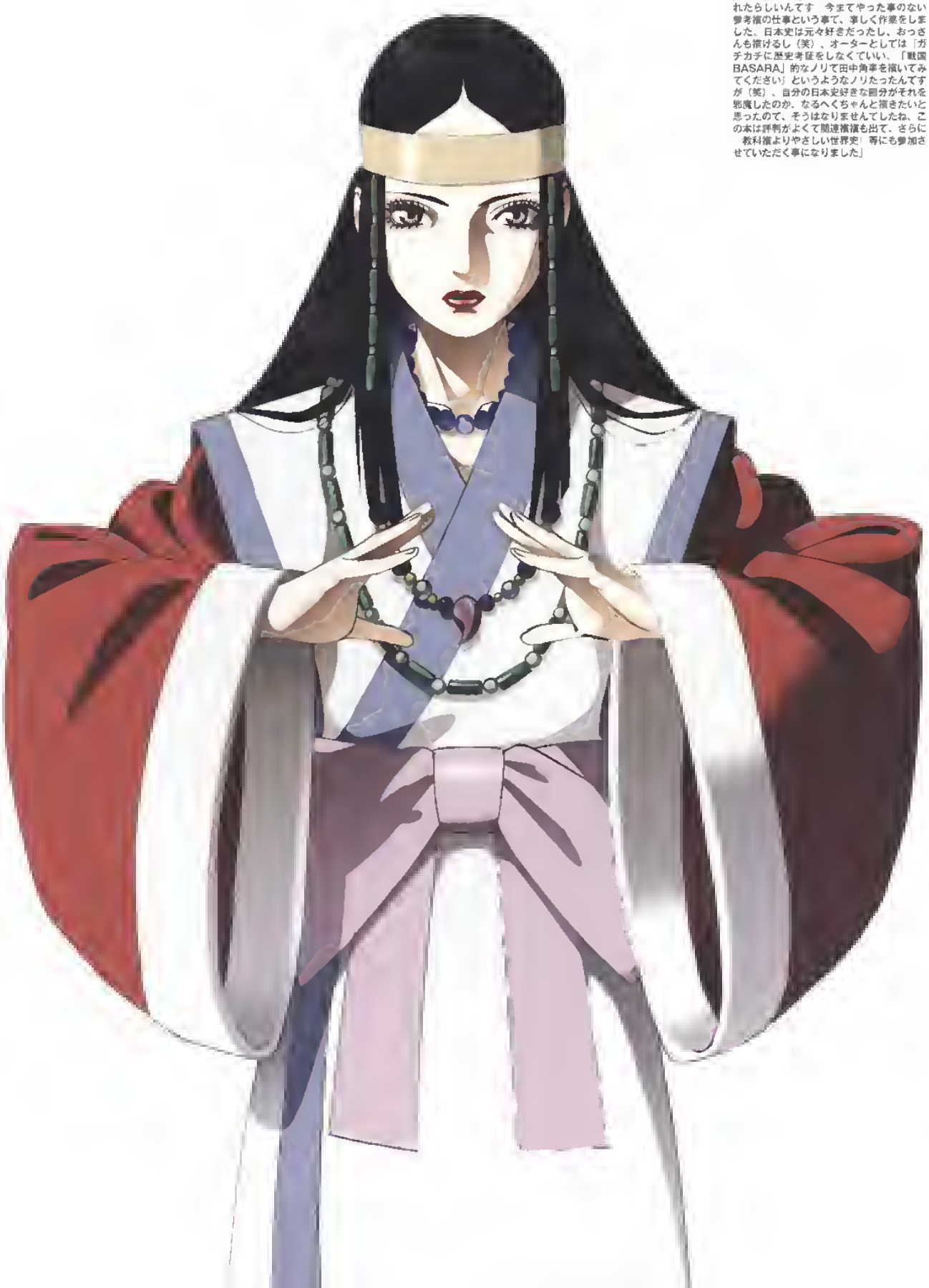


■「標準問題精講 国語 特別講義 読んでおきたいとっておきの名作 25」 「小川龍蝋妃合戦」（旺文社）
■Photoshop

■ 標準問題精講 国語 特別講義 読んでおきたいとっておきの名作 25」 「熊鷹」（旺文社）
■Photoshop

■ 標準問題精講 別冊 特別講義 読んでおきたいとっておきの名作25「アンナ カレーニナ」(旺文社) ■Photoshop

■ 教科■よりやさしい日本史」 卑弥呼（旺文社）■Photoshop■「旺文社さんからProduction I Gに、イラストを使った歴史の本を出したいという話が来まして、旺文社の担当の方が俺でいきたいと言ってくれたらしいんです 今までやった事のない参考書の仕事という事で、楽しく作業をしました。日本史は元々好きだったし、おっさんも描けるし（笑）、オーターとしては「ガチガチに歴史考証をしなくていい、「戦国BASARA」的なノリで田中角栄を描いてみてください」というようなノリたったんですが（笑）、自分の日本史好きな部分がそれを邪魔したのか、なるへくちゃんと描きたいと思ったので、そうはなりませんでしたね、この本は評判がよくて関連書籍も出て、さらに 教科書よりやさしい世界史」等にも参加させていただく事になりました」



■　教科書よりやさしい日本史」　■聖徳太子、藤原通長（旺文社）、「教科書よりやさしい日本史ノート」　音武天音（旺文社）■Photoshop■「このシリーズは中年以上の男性を描く事が多いんですが、その偉人なり武将なりを彷彿させるものにしつつ、似た顔にならないように気をつけました。「鬼神伝」で集めた資料が役に立ちましたよ。着物の柄に関しては、動かすのが前提のアニメではあまり細かく描き込む事ができないのですが、これはイラストですから、ちょっと贅沢にやりたいと思いました」

■「教科書よりやさしい日本史」　源義経、源頼朝（旺文社）、「教科書よりやさしい日本史ノート」　平清盛（旺文社）
■Photoshop■「平家を描くのは手間がかかるんですが、こういうふうにチクチクと塗っていくのが嫌いではないんですよ、出来上がった時のカタルシスみたいなものが好きなんだと思います」

■「教科書よりやさしい日本史ノート」　足利尊氏、足利■満、北条時宗（旺文社）
■Photoshop

■ 教科書よりやさしい日本史」
徳川家■ 織田信長 豊臣秀吉
(旺文社) ■Photoshop

■「教科書よりやさしい日本史ノート」　徳川家光、徳川吉宗、大久保利通　木戸孝允（旺文社）、「日本史 今日は何の日カレンダー 2014」　近藤勇（旺文社）■Photoshop

■　教科書よりやさしい日本史」　西郷隆盛，坂本龍馬，伊藤博文（旺文社），「やさしい日本史カレンダー 2013」　陸奥宗光（旺文社）
■Photoshop■「このシリーズはほとんどPhotoshopで塗っているんですが，明治の元勲のたっぷりとした髭はCOMIC ARTの毛筆ツールで上書きしています」

■ 教科書よりやさしい日本史　犬養毅 原敬、吉田茂、田中角栄（旺文社）「やさしい日本史カレンダー 2013」　湯川秀樹（旺文社）■Photoshop
■「人狼 に参加した時にスーツのしわの入り方を研究したんですよ。今でも興味があるし、書くのが好きですね」

■ 国王陛下のやさしい説明文
マンスール ダルク ルイ14世
ベレオン（広式型）
Photoshop

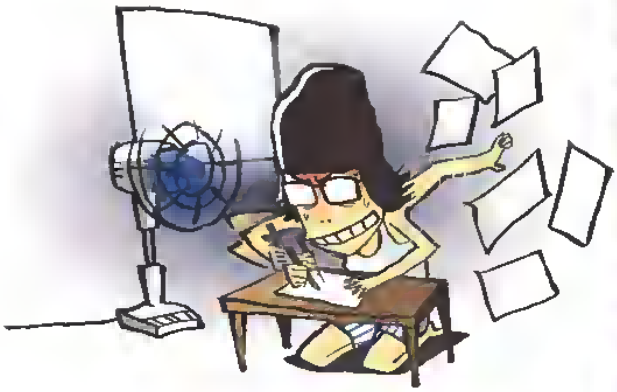
■「教科書よりやさしい世界史」
リンカン、レーニン、ビスマルク、チャーチル（旺文社）
■Photoshop

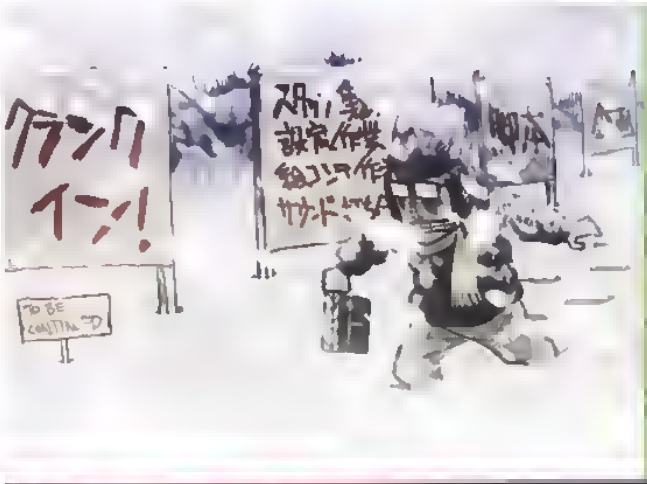
■「教科書よりやさしい日本史」　石川晶康先生、日之本大和
江連明治、仙石明日香、奈良野みやこ（旺文社）■COMIC ART
■「案内役のちびキャラです」

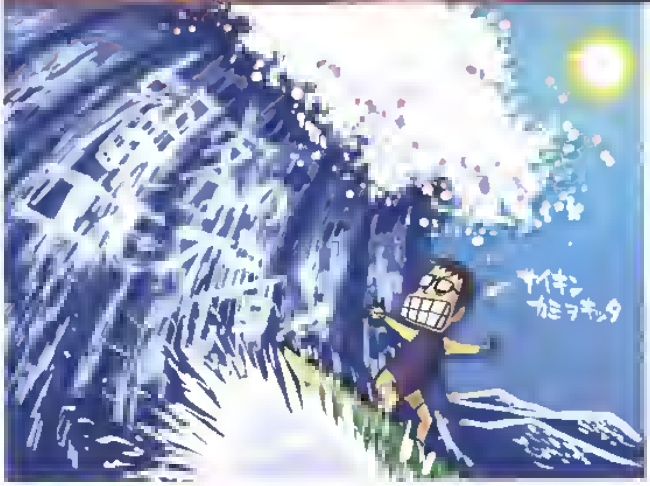
■　教科書よりやさしい世界史　　先生、古代文明、
日之本弥生（旺文社）■COMIC ART

■　教科書よりわかる政治　経済　　先生、ケイコ、セイジ（旺文社）■COMIC ART
■「案内役の先生と生徒二人。似顔絵にしているわけではないですが、旺文社の担当さんが若手俳優の名前を挙げて、そのラインで描いてほしいというオーターがありました」

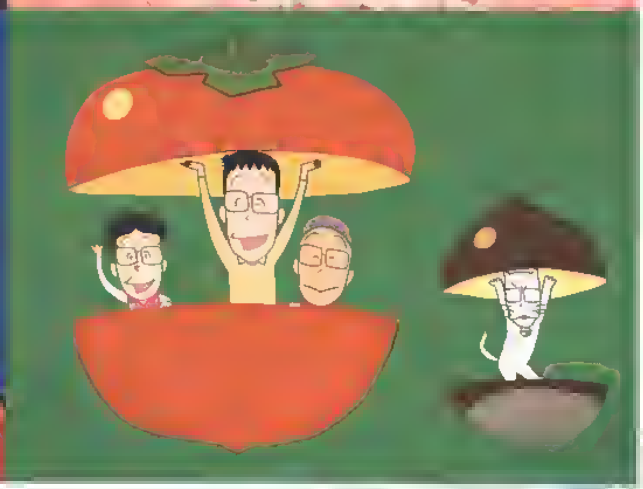
■「映画は撮ったことがない」 「STUDIO VOICE」（INFASパブリケーションズ）
■Photoshop、COMIC ART■「神山さんの連載コラムの挿絵です」

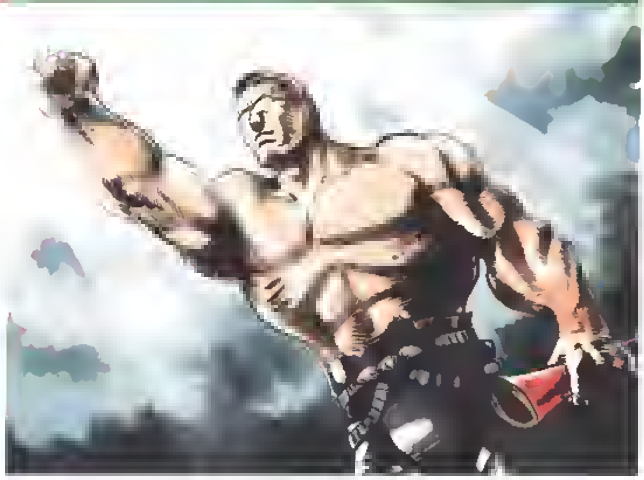


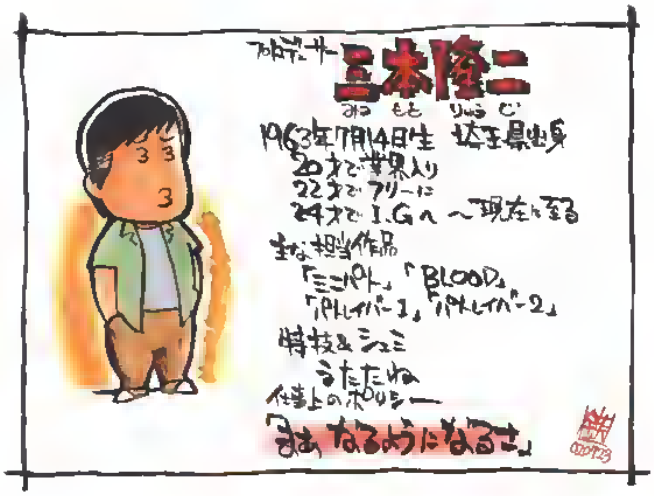


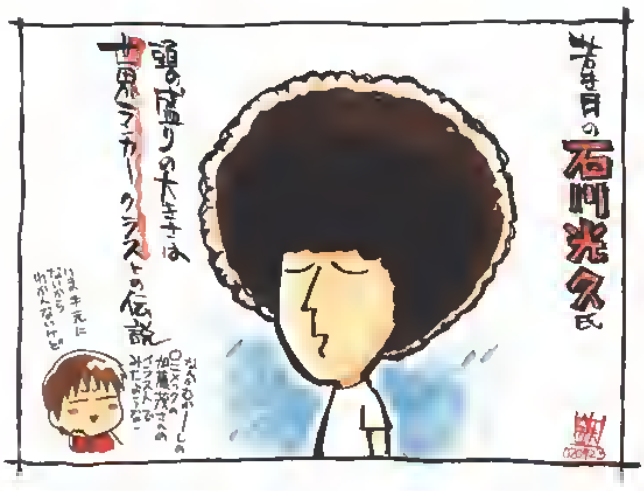


■ 映画は撮ったことがない」 「STUDIO VOICE」(INFAS パブリケーションズ)
■Photoshop、COMIC ART■「この連載では毎回趣向を変えて、色々と実験しています 基本は Photoshop ですが、雪のイラスト、雨のイラスト、彫り物のイラストを含めた数点は COMIC ART です」





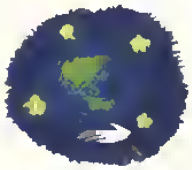




■ 軌跡 Production I G 1988-2002」(角川書店)
■コピック■「Production I Gの作品と歴史についてまとめたムックで、三本陸二のコラムの挿絵として描いたものです。右下の「金熊」は初公開です。当時は様々な方面に配慮して載せませんでしたが、今回は収録する事ができました」

汎ちゃんの玉

ぱん　たま



■「汎ちゃんの玉 2005年愛知万博めざめの方舟　（ピーネクスト）■Photoshop
■「愛知万博で押井さんが手がけた「めざめの方舟」が上映され、それと関連して制作した絵本の表紙イラストとロゴです」■ ©88■—deiz　Chunichi　CBC・TokaiTV　©2005 deiz・watermark

狗奴 KU-NU

金剛 KoN-GoH

猩猩 SHO-Ho

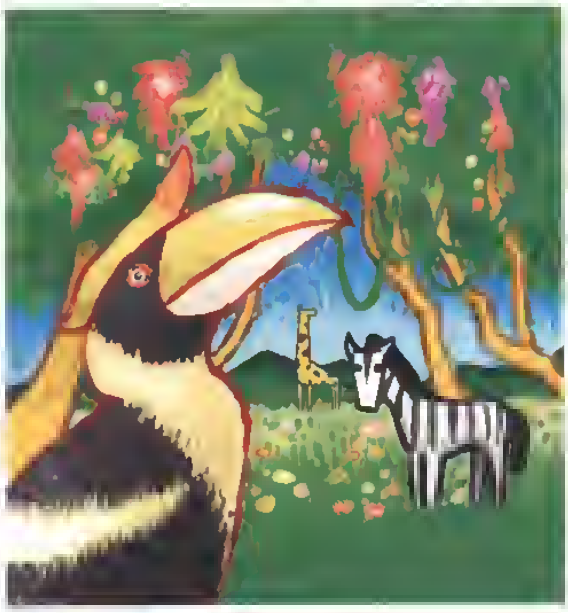
汎 PAN

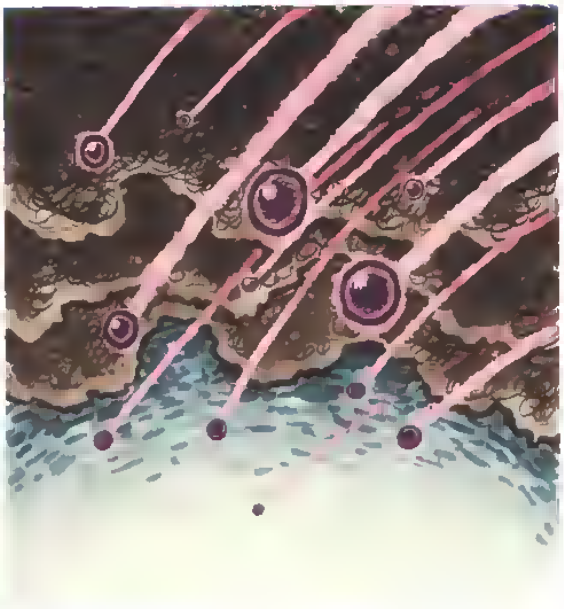
霊鵄 RYO-KETSU

馬頭 BATOH

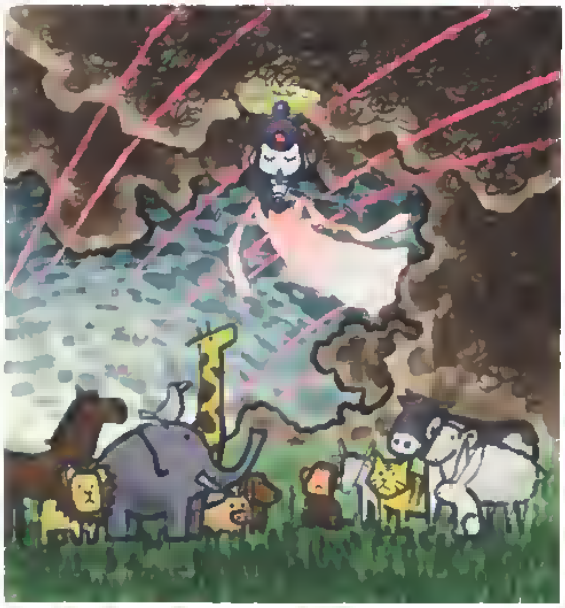
百禽 HYAKKIN

■「愛知万博めざめの方舟」商品用イラスト■Photoshop

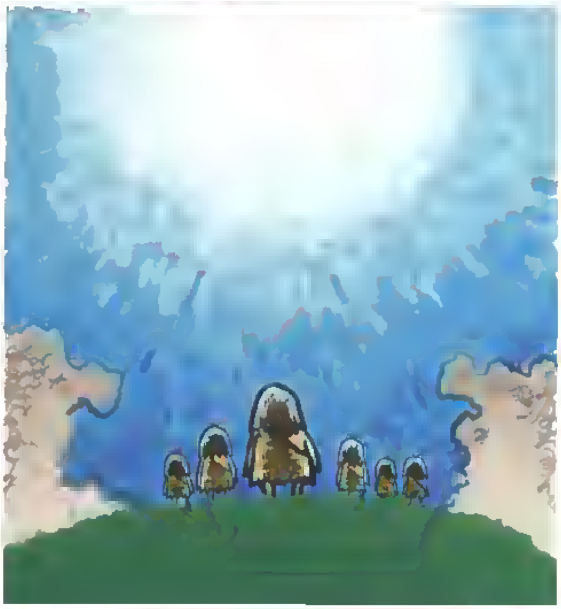




■「汎ちゃんの玉 2005年愛知万博めざめの方舟」（ビーネクスト）■Photoshop■「絵本の内容てす．文だけいたたいて，ページ割りと画は自由にやらせていたたきました．絵本っぽくしようとしすぎていたかもしれませんね．画として洗練されたものにした方がよかったのではないかと反省しています」

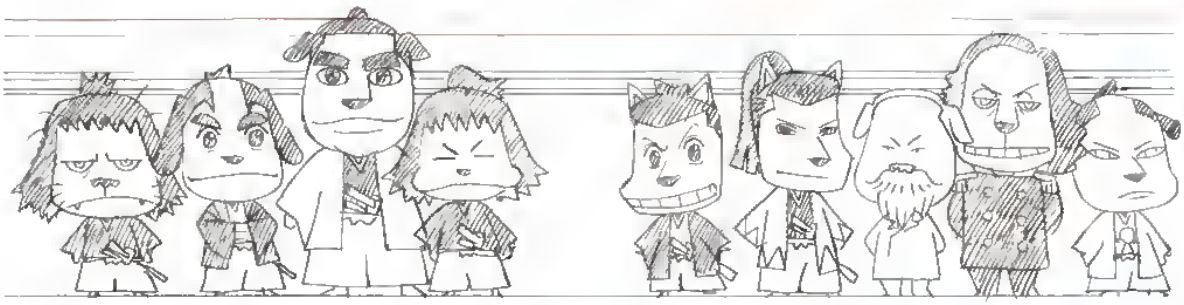


RYO-KETSU BATOH SHO-HO HYAKKIN



■「わんわん明治維新」単行本カバー（徳間書店）■COMIC ART■「井井さんが原作のマンガです、「スカイ・クロラ」時には、やらされてる感満載だったバセットの雑写も、がなりこなれてきたなと　改めてこの表紙イラストを見て思いました」

■「わんわん明治維新」企画用イラスト■COMIC ART■「企画書代わりのイラストですね、こんなマンガをやりたいとプレゼンするためのものです」



■「わんわん明治維新」単行本目次イラスト（徳間書店）■鉛筆

■「わんわん明治維新　書店購入特典イラストカード（徳間書店）■鉛筆

■「わんわん明治維新」単行本カバー裏（徳間書店）■COMIC ART

■「エヴァンゲリヲン新劇場版」 「カラーカレンダー2014 2015」（グラウンドワークス）
■ペン画■「見てお分かりのように、大伴昌司の怪獣図解風のイラストです。最終的にデジタルで色の色でテキストを入れていますが、イラストそのものはケント紙にペンで描いています。えらい時間がかかりました」■©カラー

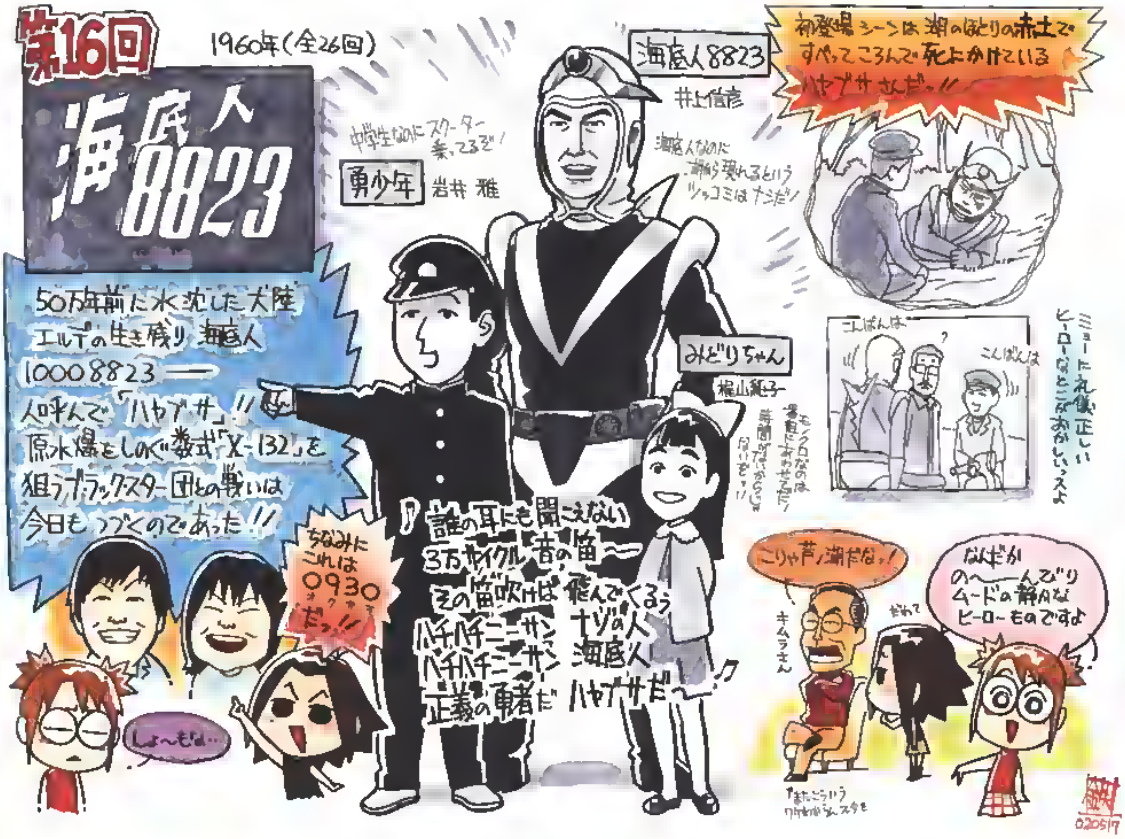
■「月刊 COMIC リュウ」2011年7月号別冊付録「勝つために戦え！〈出崎統追悼企画篇〉」■紙（徳間書店）■■ペン

■ 月刊 COMIC リュウ」2011年7月号別冊付録
「勝つために戦え！〈出崎統追悼企画篇〉」（徳間書店）■筆ペン

■「押井守映画祭2016」ホスター（新文芸坐・スタイル）
■COMIC ART■「アニメスタイルからの依頼で、押井さんのオールナイトのために描きました。ネットて画像検索をすると、最近の押井さんの写真はこのポーズばかりたったので、悩まずに描けました。イラストにタイトルの入れ方のアイデアをつけたバーションです」

■「押井守映画祭2016」ポスター（新文芸坐・スタイル）　井上則人による完成版
■COMIC ART■「こちらはデザイナーさんにまとめてもらったバージョンです」

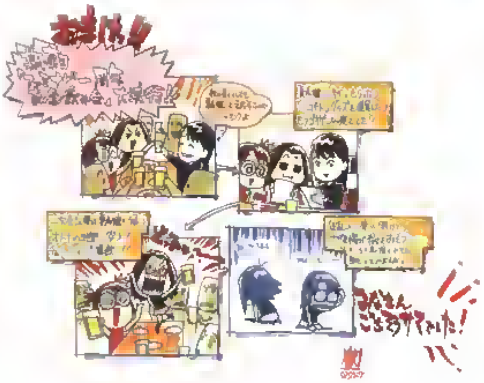
イラストエッセイ&マンガ



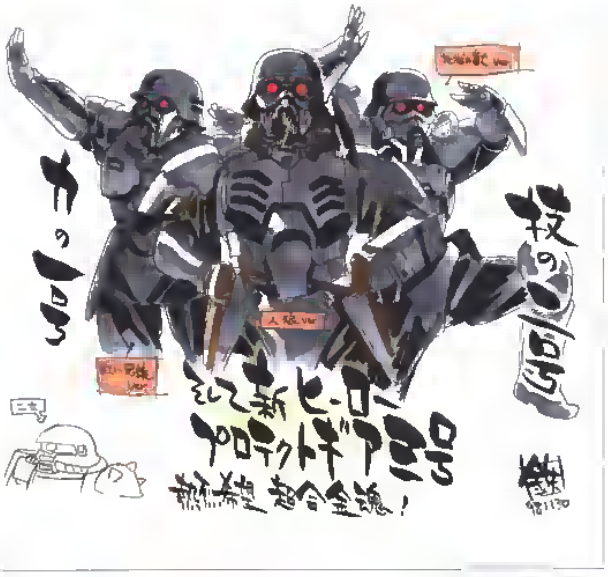
■「加藤夏希のファミナビ」「ふぁみ&なみ おたのしみはコレかもね!?」第16回「海底人8823」、第21回「怪奇大作戦」■コピック■「ファミリー劇場というチャンネルの「加藤夏希のファミナビ」という番組で、イラストでお勧めのドラマを紹介するコーナーを担当していました。「人狼」の「ひとおおかみ」がきっかけで声をかけていただいた仕事です。紹介する番組はこちらで選ばせてもらっていて、ファミリー劇場から送ってもらったビデオテープを観ながら構写して、構成していました。最初はオールアナログで、コピック彩色だったんですけど、途中から線画を配置するところまでをPhotoshopでやって、プリントアウトしてコピック彩色、最終的にはオールデジタルになりました。オールデジタルといっても、線画はアナログですが■ ©KADOKAWA1960 ©円谷 (※当時の原題に誤記がありました。ここに訂正させていただきます。実相寺昭夫は、正しくは実相寺昭雄です)

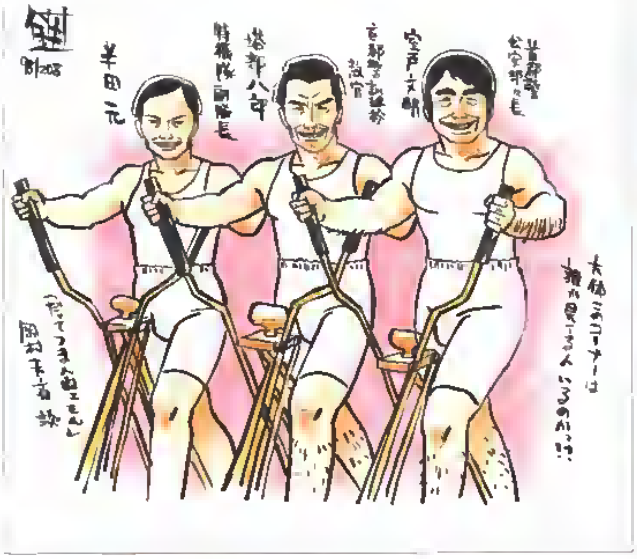
■ 加藤夏希のファミナビ」「ふぁみ&なみ おたのしみはコレかもね!?」第22回「ウルトラQ」、第28回「ウルトラマン」■コピック■「それまでもプライベートで似顔絵は描いてきたんですが、毎月仕事として描くというのは大変でもあったし、いい■習にもなりました。時間がなくて、どうしても似ない場合は、ビデオプリンタで映像をプリントアウトしてそれをなぞるという荒技もやっていました(笑)」■©円谷 (※当時の原稿に誤記がありました。ここに訂正させていただきます。イラストで描かれた怪獣の名前は正しくは「BEMULAR」「TELESDON」です)

■ 森下千里のファミナビ！「ふぁみ&なみ おたのしみはコレかもね！？」第35回「イノセス」、第37回「ウルトラセブン」■コピック■「アニメ絵でアニメを描いても仕方ないたろという事で、この連載では基本的にアニメは扱わなかったんですが、第35回は「イノセス」公開記念で、押井さんとProduction I.Gの作品を描きました」■©2004 士郎正宗/講談社・IG ITNDDTD ©1999押井守 BANDAIVISUAL・Production I.G ©2001 SEGA・RED/「サクラ大戦 活動写真」製作委員会 ©HEADGEAR / BANDAI VISUAL / TOHOKUSHINSHA ©2005 Production I.G Aniplex・MBS・HAKUHODO ©EMOTION ©1990 バンタイビジュアル ©円谷

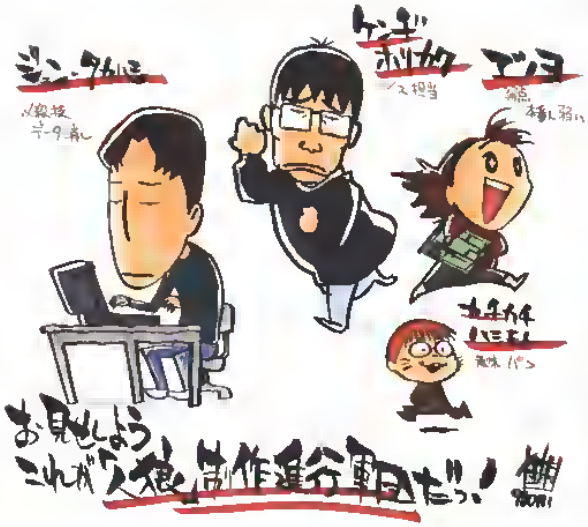


■ 加藤夏希のファミナビ」 「森下千里のファミナビ」「ふぁみ&なみ おたのしみはコレかも!?」第50回「帰ってきたウルトラマン」 第16回おまけ「ファミナビ一周年記念飲み会大決行!!」 第24回おまけ（リニューアル）、第33回おまけ「加藤夏希ちゃん おつかれさまでした！」、第50回おまけ（■終回）■コピック，Photoshop■□円谷



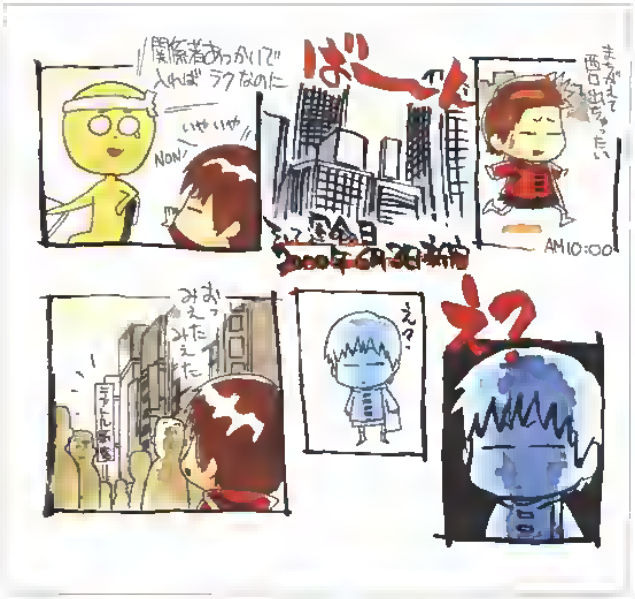


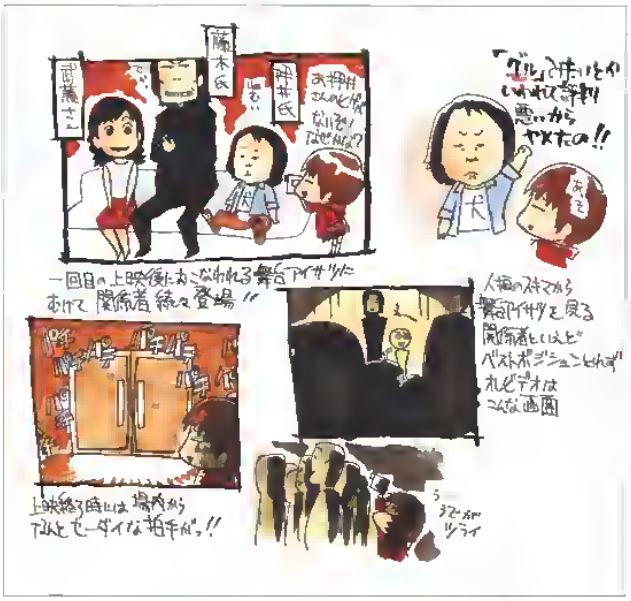
■「週刊少年ひとおおかみ」1998年11月11日号「新企画スタート!」、1998年12月02日号「三位一体」、1998年12月09日号「フィットネス」、1998年12月15日号「じばくちゃん」、1999年12月22日号「Merry Christmas!」、1999年01月06日号「お正月」■コピック■「社長からの至上命令がくだり、Production I.Gのサイト内で連載した「人狼」のイラストエッセイです。サイトに載っていた時は線画でしたが、「人狼」のDVDBOXが発売される時に、店舗特典の小冊子にするために連載分の全ての原稿をコピックで着彩しました。1年数ヶ月も眠いたんですよね」



■「週刊少年ひとおおかみ」1999年01月13日号「制作進行軍団」，1999年01月20日号「プサンアニメフェスチバル」，1999年03月10日号「神山健治その人」，1999年03月17日号「オキウラ監督Q&A」，1999年05月12日号No 1「取材」，1999年06月23日号「完全復活」■コピック

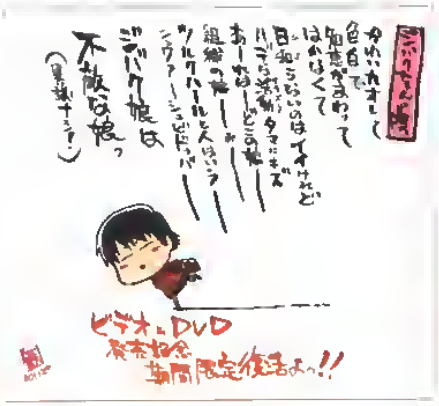
■「週刊少年ひとおおかみ」1999年10月13日号「就写会」、1999年11月10日号「祝創刊1周年」、2000年03月08日号No 1「ゆうばりファンタスティク映画祭No 1」、2000年05月17日号その1「6月3日その1」、2000年05月31日号「人事を尽くして」、2000年06月07日号その2「2 沖浦本就意編集中」■コピック

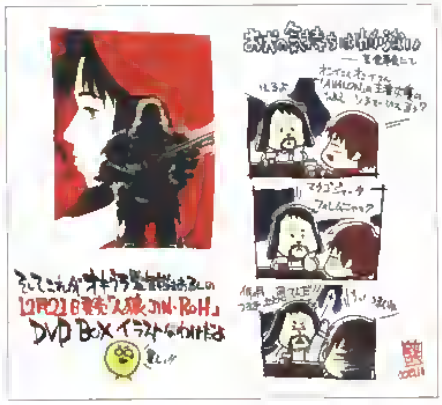


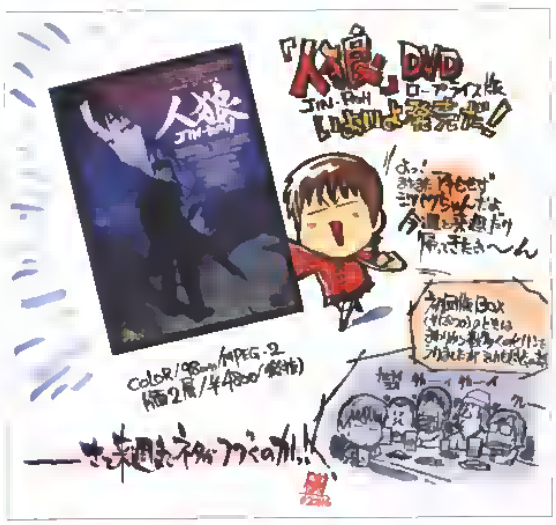


帰宅して21:00から カントク主演 映画の文化放送「アーガマスター」 観ようとするが…
睡魔
ZZZZ
次の日曜日
(もちろん行かないと仕事も出来ない)
あるのだが 昨日 寝てしまいました
(その日の劇場も 静寂だったようです)
ZZZZ
ZZZZ
ZZZZ

■「WEEKLY YOUNG ひとおおかみ」（期間限定 週刊ヒトオオカミSPIRITS）■コピック■「ひとおおかみ」はProduction I.Gのサイトの連載が終わった後も DVDの発売等をきっかけにして、時々復活しています。このページに掲載したのは、いずれも連載終了後のものです」





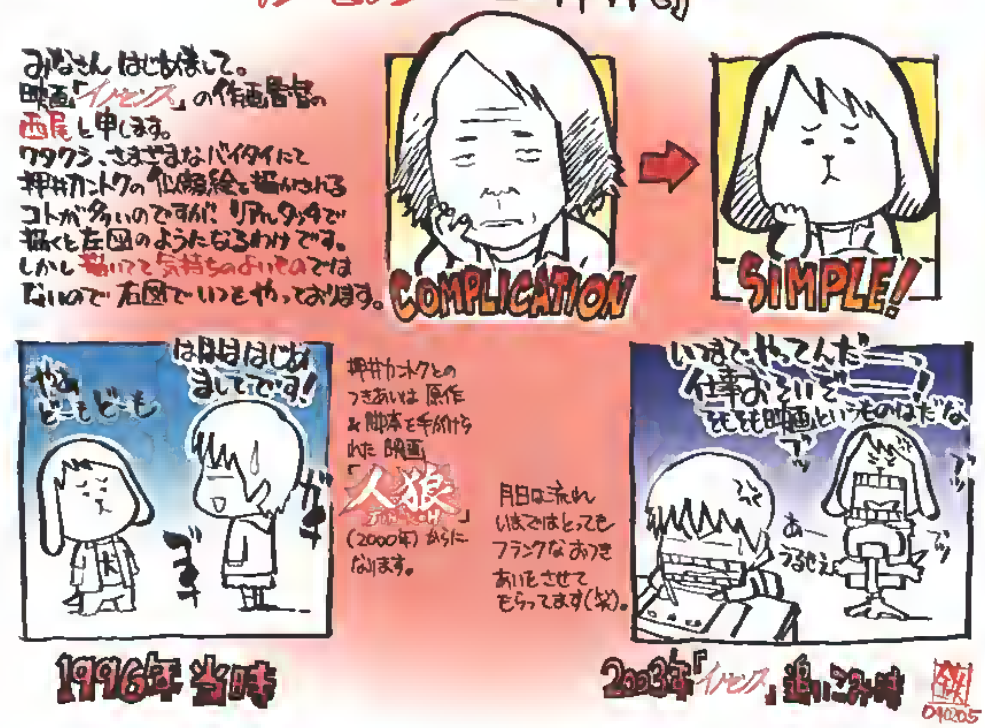


■特典小冊子「週刊少年ひとおおかみ」表紙イラスト■コピック

■「イノセンス」　「DVDビデオぴあ」（ぴあ）■Photoshop
■「このイラストは、背景を取り込んでPhotoshopで加工して、プリントアウトしたものをコピックで着彩してフィニッシュしていました。「ふぁみ&なみ おたのしみはコレかもねぴ」の中期と同じやり方ですね。今回は着彩した原稿が見つからなかったので、Photoshop加工までの段階のものを収録します」

イノセンスと押井守

オシイ マモル



■「イノセンス」　「エース特濃」Vol.7表紙イラスト（角川書店）■Photoshop■「これもコピックで着彩する前のものです。■前の表紙は描いた事がありましたが、雑誌の表紙はこれが初めてでした。表紙といっても、マンガ仕立てでコマ割りしてあります、どんな発注でこれを描いたのが覚えていないんですよね（笑）」

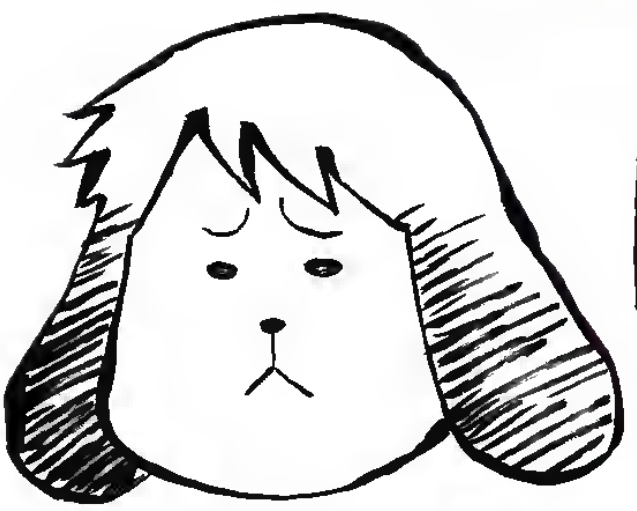
■「イノセンス」「エース特濃」Vol.7（角川■店）■■ペン
■「押井守特■の挿絵ですね、過去の押井作品のコスプレをしているシバクちゃんですね」

素晴らしきイノセンス野郎たち

そして
伝説へ
中華人民共和国って
どこ？
ほっかむりは
中国にもあるのか？
金持ちはいらっしゃい！
100
人民元
人民兵器
生産学習
流行
沈みません
日本の新車!?
過去は
問いません!
年金廃止は
日本もヤリそうじゃがな
飯はまだ
喰えるのか？
オプション
もってけ ドロボー
まだもの勝ち!?
殺!!
日本前線
あたし帰る
ま、そこまで言うんでしたら
やっぱやるぜ!!

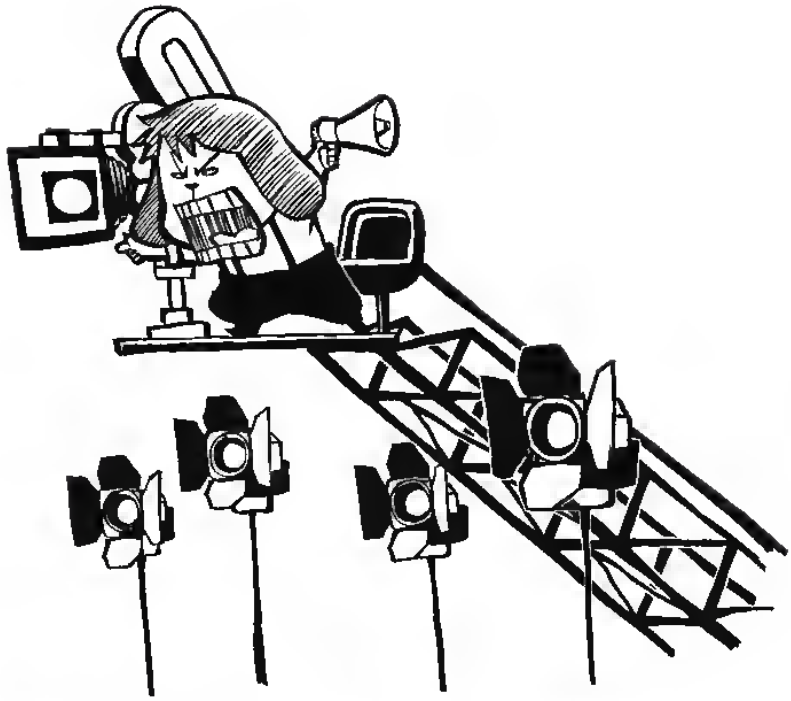
■ 数学プロファイル 日中韓 お笑い不一致（徳間書店）■Photoshop描『赤ん坊一ぎんの素晴の冒険です。「わんかん列島解析」からの流れで、徳間書店の編集者の大野祐一さんから色々な仕事をまわしてもらっています。台に貼ったのは表紙イラストのラフで、使われなかったものです」

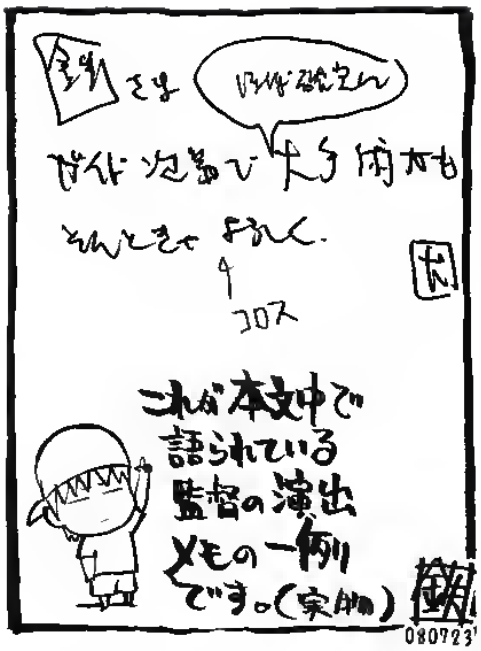
■「勝つために戦え！」単行本
カバー（徳間書店）■筆ペン

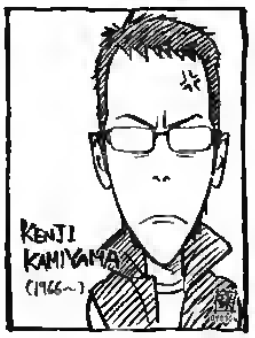


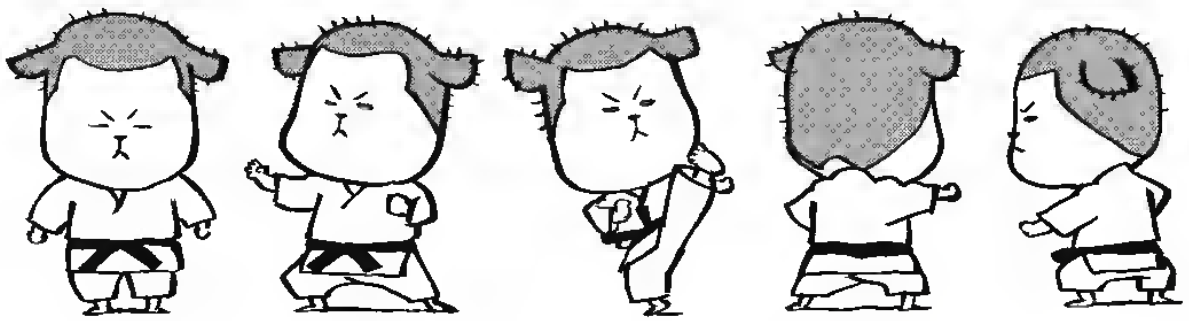
■「勝つために戦え！」単行本・挿絵、（徳間書店）■筆ペン

■「勝つために戦え！監督ゼッキョー編」
単行本カバー（徳間書店）■筆ペン









■『勝つために戦え！監督勝』単行本カバー＆挿絵（徳間書店）■筆ペン■「押井さんの本のイラストは好き勝手に描かせてもらっているので、楽しいですよ。押井さんが坊主頭にしたのでオシイヌも坊主頭にしてみたんですが、あまりなじみがないのか、いつもの耳が長い犬に戻すよう指示されました。「監督セッキョー勝」のカバーイラストも、一度は坊主頭で描いたんですが、後で描き直したものが使われています」

■「勝つために戦え！」監督セノキョー團」単行本カバー&挿絵（徳間書店）■筆ペン

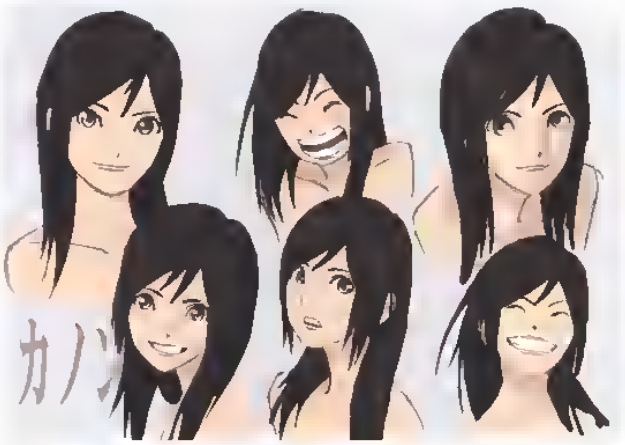
■「DIRTY MINCE」／『プロダクションI.Gマガジン』（日経BP社）■COMIC ART■「神山健治さん原作のマンガです。神山さんが忙しかった時期で、原作といってもコンセプトだけもらって、そこから膨いた感じです。第1回だけで終わっていますが、第2回以降の内容も考えていたのかどうかは神山さんに聞いてみないとわからないですね」

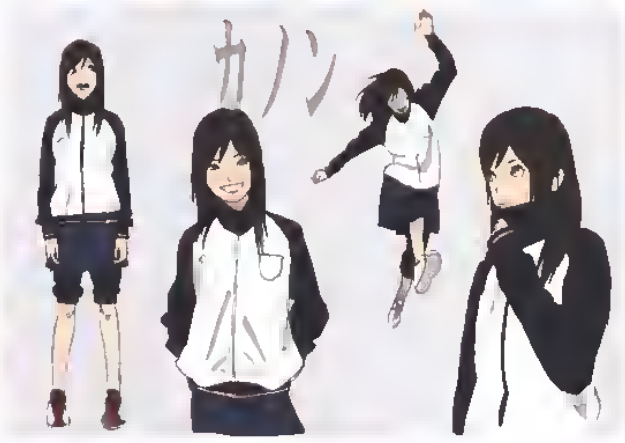
■「スカイ・クロラ The Sky Crawlers」公式サイト『空を遊いずる者たち』■COMIC ART
■「かなり長い連■でしたが、ロケハンの様子とかを描く事が多かったので、苦労はしませんでした」

■「西尾鉄也の明日にはあがります」　「月刊アニメスタイル」第1号（スタイル）■COMIC ART

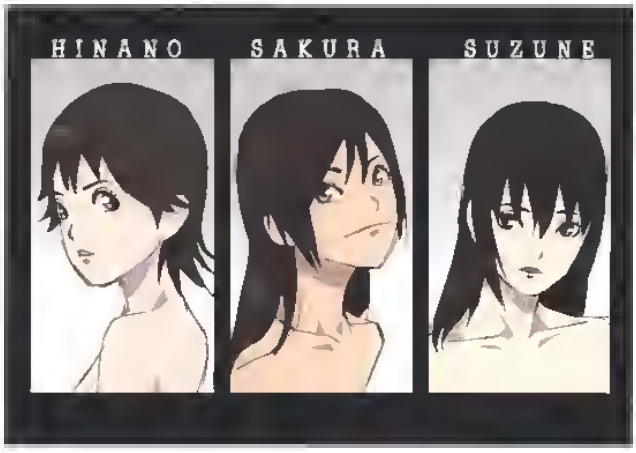
■「ももへの手紙」4コマ漫画「へのへのももへの」■COMIC ART

■　教科書よりやさしい日本史」（旺文社）　フキダシ内のフォントは初出時と違ったものを使用してあります■COMIC ART■「これは出版社からネームをいただいて、そのまま絵にしました」

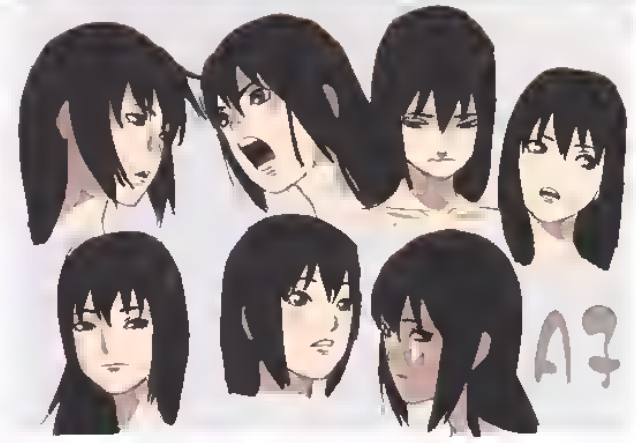


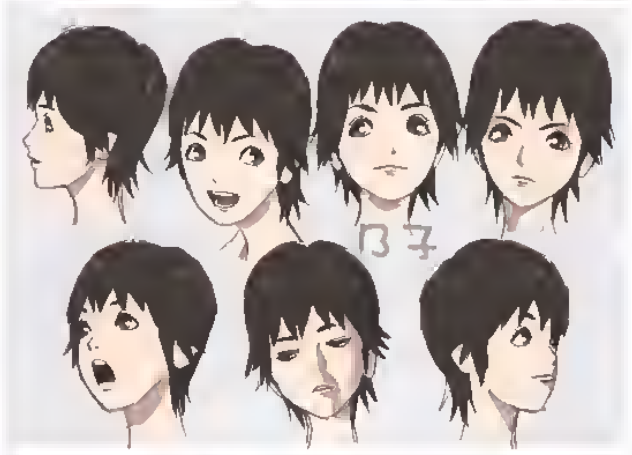


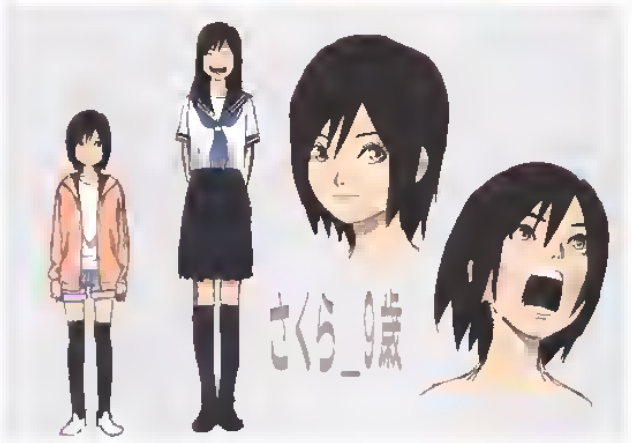
■ ロボットアニメ企画用キャラクターラフ設定■Photoshop■「Production I Gで進めていたオリジナルのTVシリーズのキャラクターです、女の子がロボに乗ると美少年に変身するという、かなり奇抜なコンセプトの作品で、残念な事に1話の作画インする■前に凍結してしまいました。デザインとしては、リアル系でもなく、シンプルな方向でもない、いわゆる「アニメ絵」に近づけたラインを狙いました。鼻の穴や唇を描くようなリアル系のやり方を使って、いわゆる美少女アニメを成立させるという事もやりたいと考えていました」

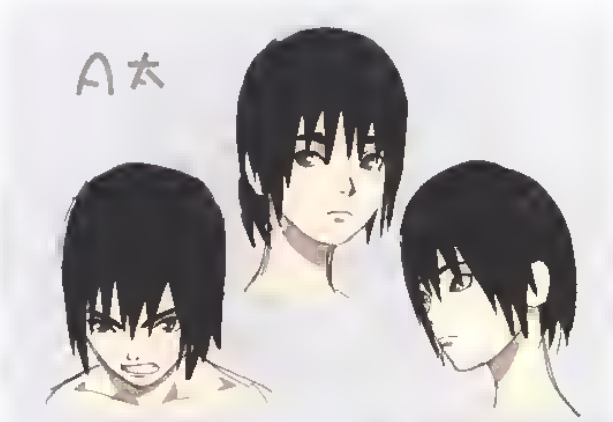

HINANO
SAKURA
SUZUNE

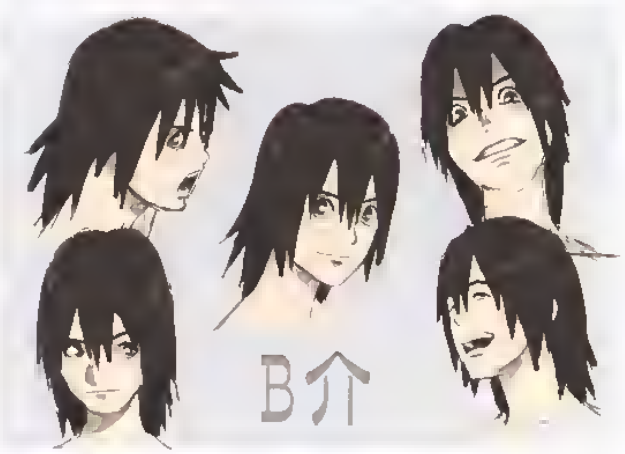
INNER SUITS

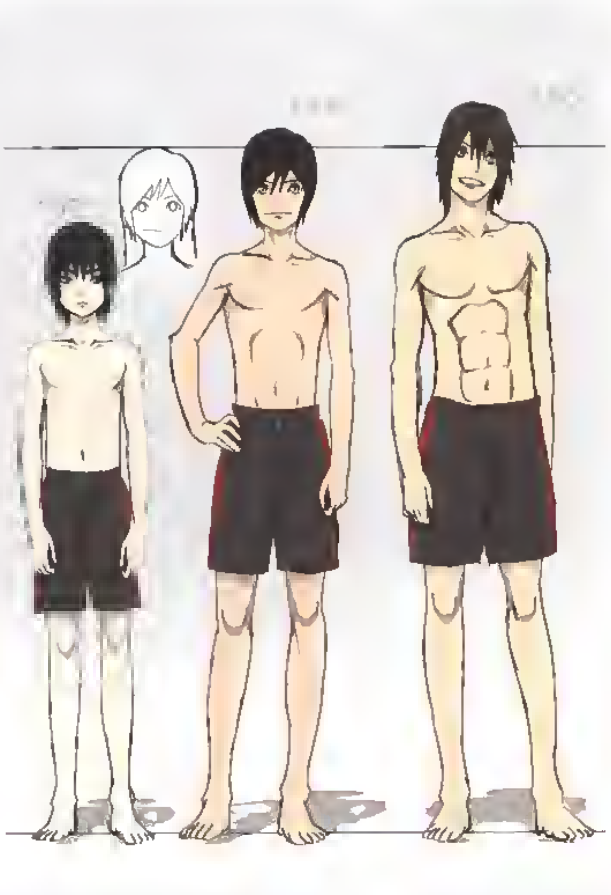

A7


B7


さくら_9歳



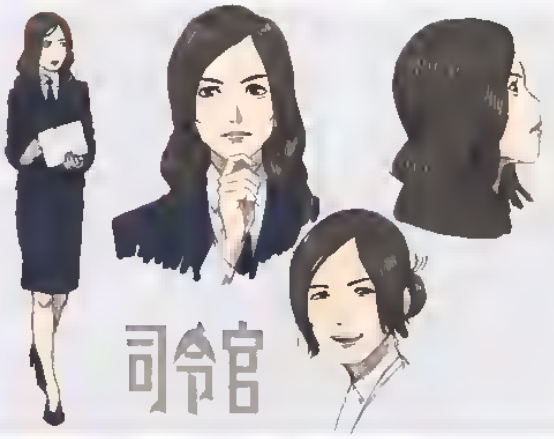


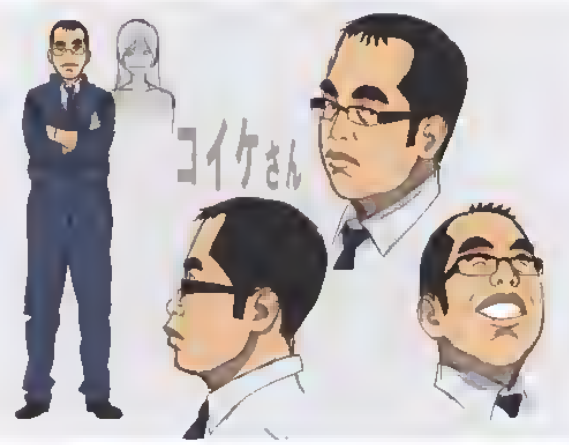


■ ロボットアニメ企画用キャラクターラフ設定集Photoshop

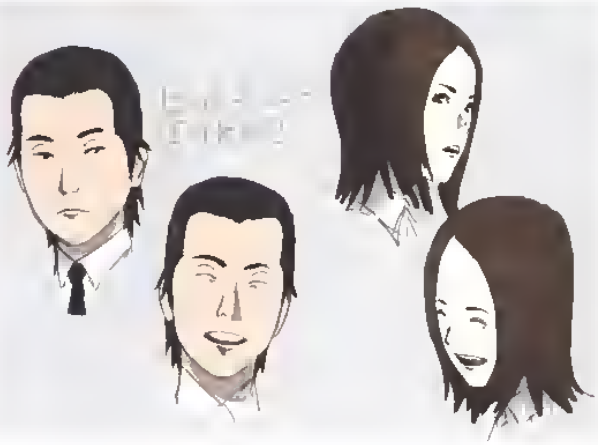
少年

ピットクルー
制服


司令官

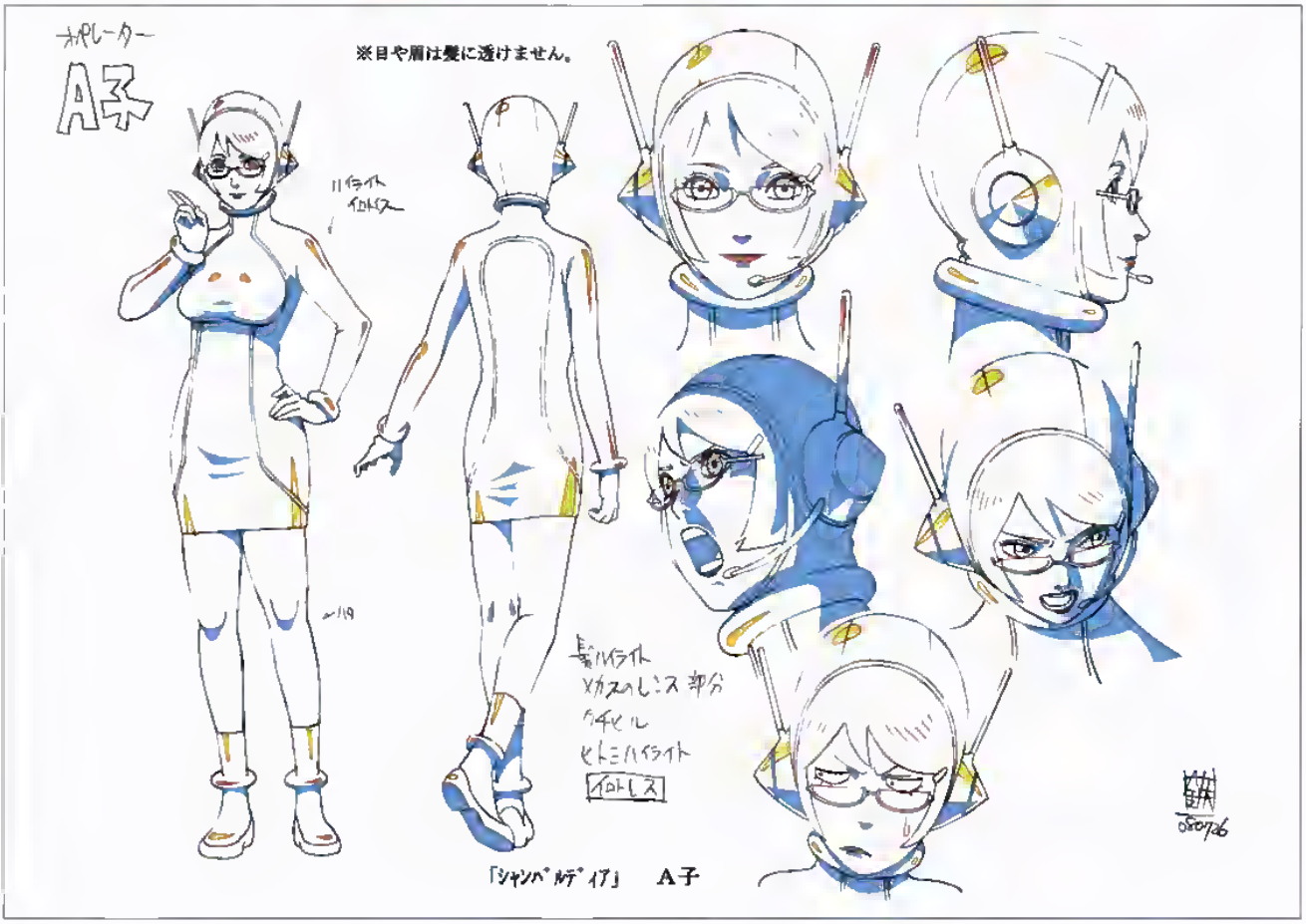

コイケさん

副司令官

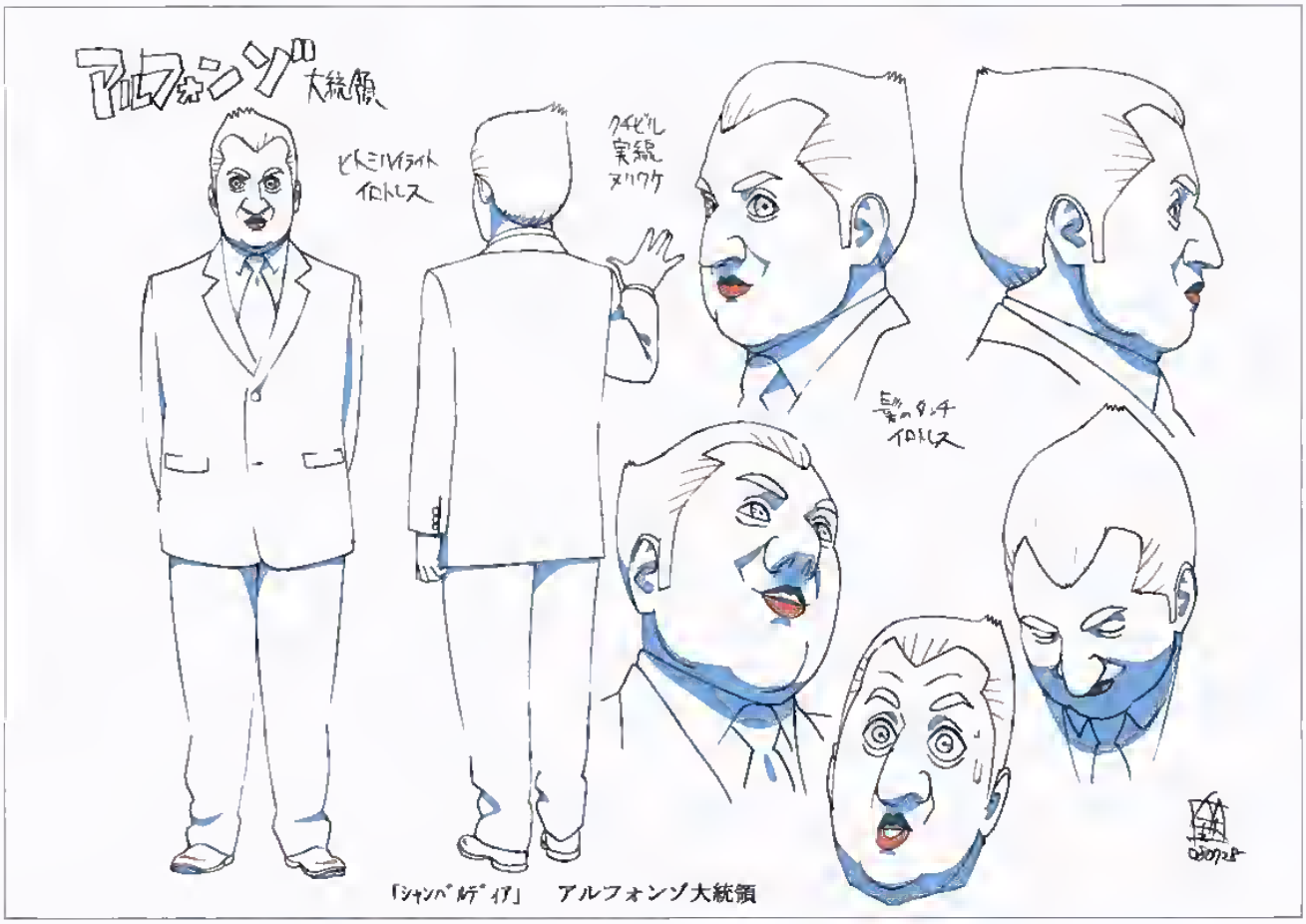


縛 「十番万士シャンバルディア」キャラクターラフ&設定縛Photoshop縛「パイロットフィルムのみ制作されたタイトルです。タイムパトロールをモチーフにした作品です。ここに縛縛したのは、アニメオリジナルのキャラクターなんですが、これとは別に実在の芸人さんをモデルにしたキャラクターも沢山描きました。パイロットフィルムでは、キャラクターが縛出演の30秒ぐらいのアクションカットの原画を縛きました」

オペレーター
A子
司令、彼らがっ！


※目や眉は髪に透けません。
A子
「シャンバルディア」 A子

「シャンバルディア」　ロドリゲス・ヤマダ

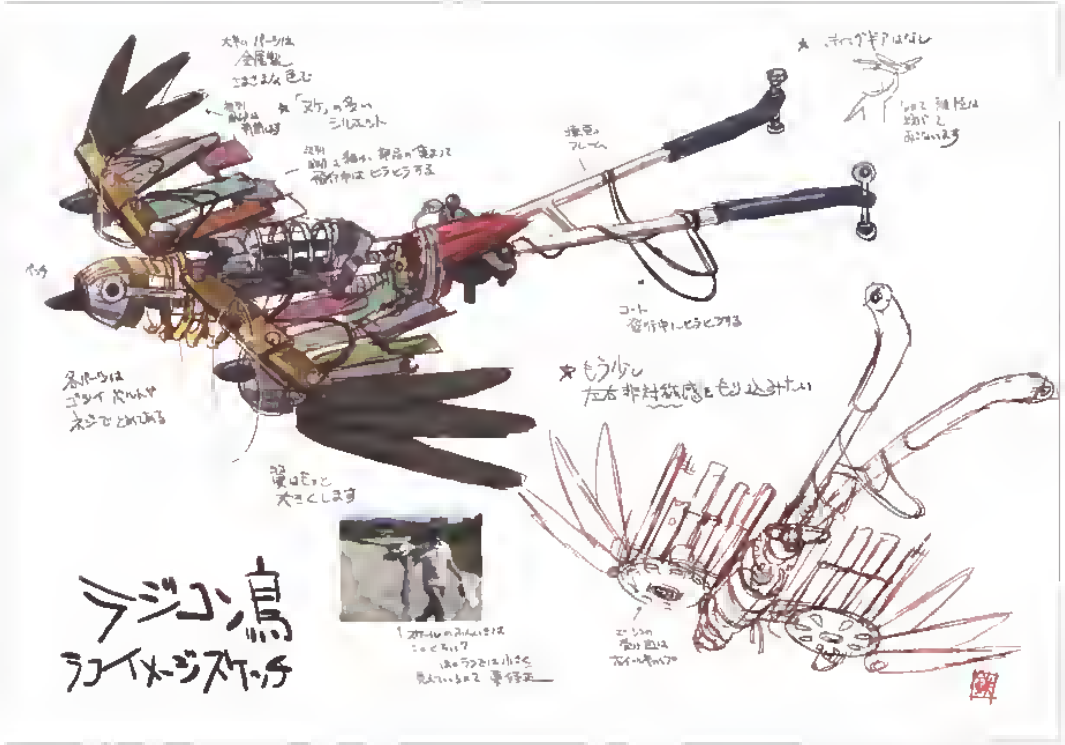


「シャンバルディア」　アルフォンゾ大統領

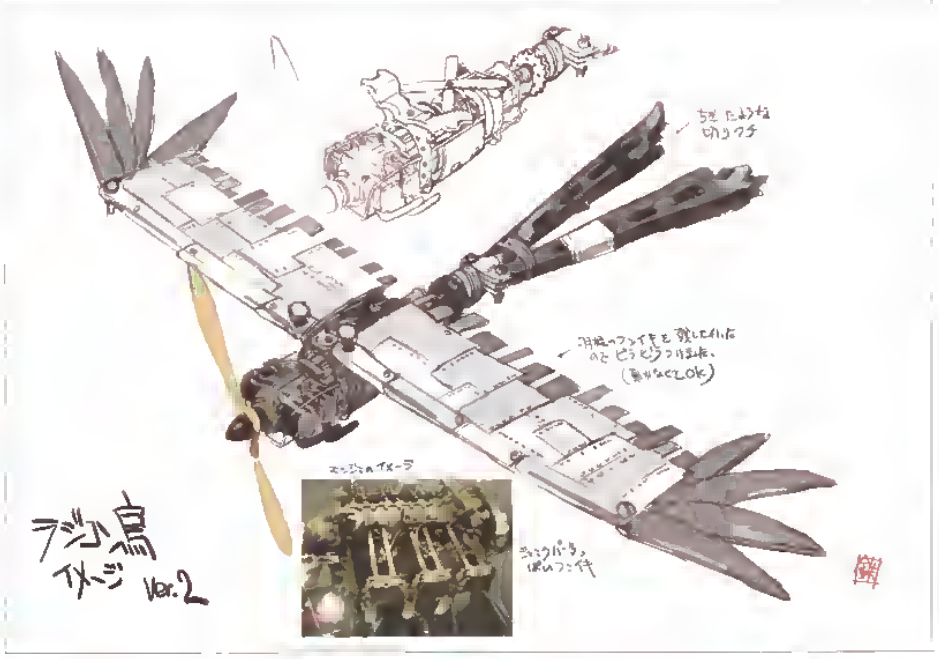
■「十億万土シャンバルディア」キャラクターラフ&設定■Photoshop

■　国分寺の快男児　イメージイラスト■カラートーン■「Production I Gから「何かオリジナルイラストを描いて」と言われて描いたものです。多分、カレンダーとかに使うつもりだったんだと思いますが、結局、使われる事はありませんでした。当時I Gが国分寺にあったんですよ、その国分寺を舞台にした日活アクション映画があったら、というイメージでした。鉛筆画にカラートーンで仕上げています」

■上海環球金融中心展望台エントランスムービー・コンセプトイラスト■絵■■「3DCGで表現する龍のコンセプトイラストです。実はデザインだけやって、まだ完成映像を観ていないんですよ。いつか観る機会があるといいんですが」■©上海浦仕観光会務有限公司 / Granaten

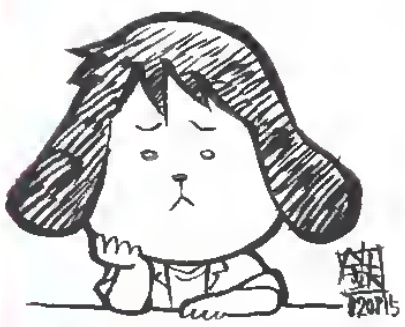


■MV「Swallow Dive」ラジコン鳥イメージスケッチ■Photoshop■「神山さんがミュージシャンの降谷建志さんのMVを実写で撮る事になり、神山さんに依頼されてMVに登場するラジコン鳥をデザインしました。降谷さんにとってレシェントが二人いて、一人が大河原邦男さんで、もう一人が俺なんだそうです。飛行機も詳しくないし、ラジコンに触った事もないですけど、そこまで言われたら、引き受けないわけにはいかないですよね。扇品を使ったラジコン飛行機て、事の形をしているというコンセプトでした。上が第1稿で、下が第2稿です」■描像提供　ビクターエンタテインメント

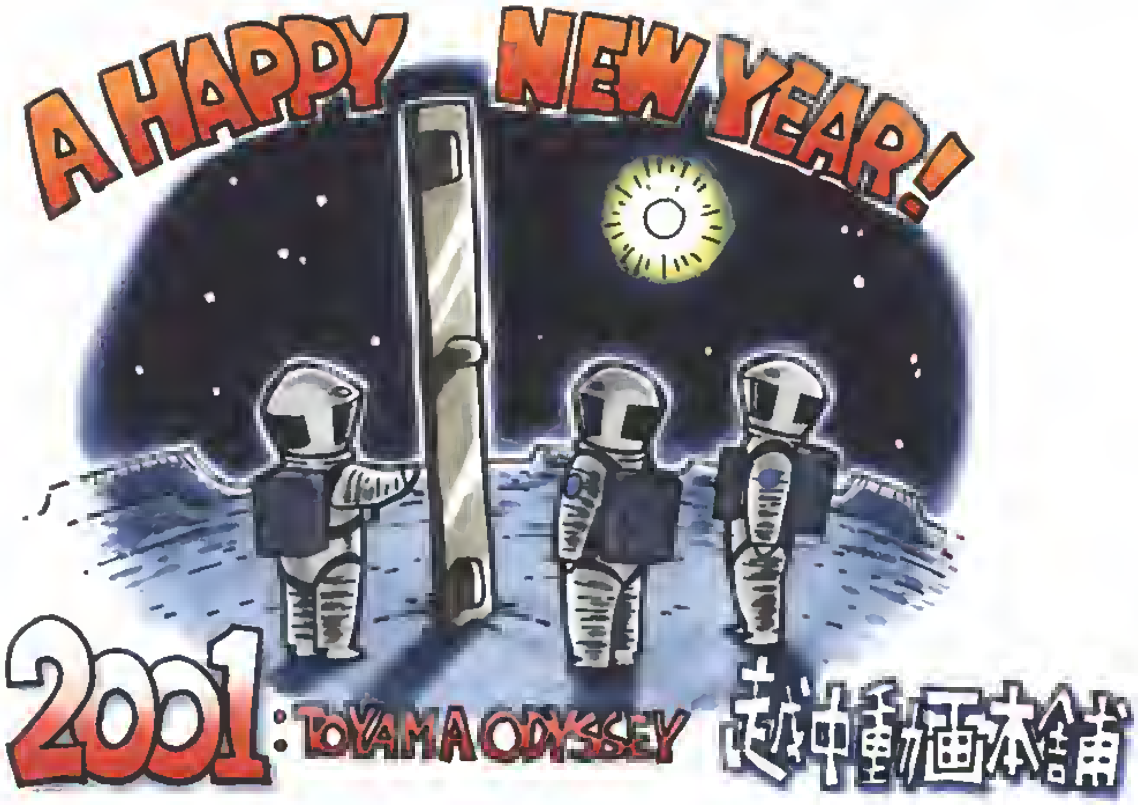


福坂崎憲一名刺イラスト■COMIC ART■「坂崎さんは押井作品に参加しているカメラマンです、「スカイ・クロラ」のボーランドとアイルラントへのロケハンに一緒に行って、その時に意気投合したんですよ、福崎さんから名刺を作りたいので、描いてもらえないかと依頼されて描きました」

■　後藤崎幸画集 Gの福音　（エンターブレイン）■COMIC ART■「俺の水彩画風の塗りも様になってきたなあという事で、ほんのり自信作たったりします（笑）」



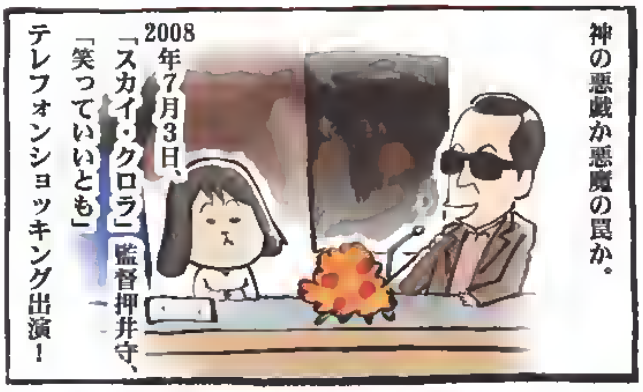
■「押井守の「世界の半分を怒らせる」、」（アンダーセル）■鉛ペン■「押井さんのメールマガジン用に描いたイラストで、配信サイト等で使われています」



■越中動画本舗2001年年賀状■コピック■「ビーエーワークスが発足当時、越中動画本舗と名乗っていた頃に年賀状を描きました。2001年という事で、ネタについては説明不要ですね」

■押井守引っ越し通知はがき■Photoshop■「『イノセンス』の頃だと思いますが、押井さんの引っ越し通知はがきのイラストを描きました。掲載にあたり消しましたが、もとのイラストには住所や奥さまのお名前も入っていました」

いいトモロウ



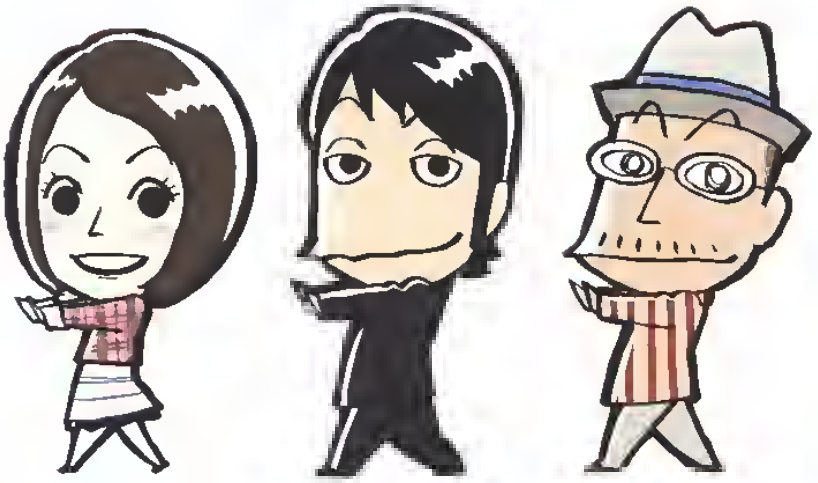
■「トルネードベース」「■木藤勝のMake my day！」（バンタイビジュアル）■COMIC ART ■「「トルネードベース」というバンダイビジュアルのサイトで連載されていた藤木藤勝さんのコラムの挿絵ですね。藤木さんは押井作品の常連で、身体がデカくて、素敵な兄貴です」

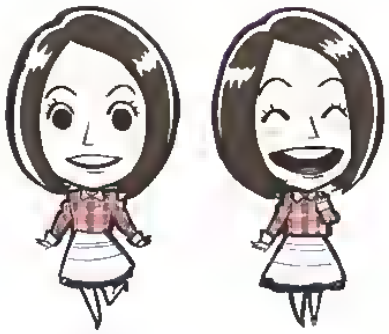
■■木藤勝結婚お知らせはがき■Photoshop■「これは「トルネートベース」とは関係なく、個人的なお付き合いて描きました」

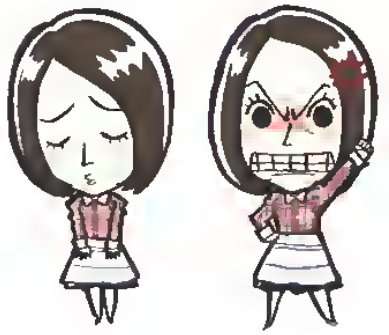
■モスバーガー×「スッキリ!!」コラボメニュー「「スッキリ!!」辛テリーヤキバーガー」包装袋用シール（モスバーガー）　現在この商品は販売されておりません（以下同）■Photoshop

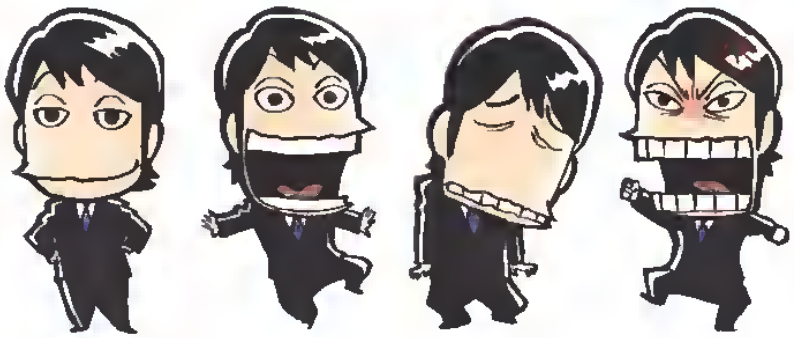
■モスバーガー×「スッキリ!!」コラボメニュー「テリー伊藤のざくざくラー油バーガー」包装袋用シール（モスバーガー）■Photoshop

■モスバーガー×「スッキリ!!」コラボメニュー「ビリ辛"フルーツ味噌"チキンバーガー」（モスバーガー）■Photoshop

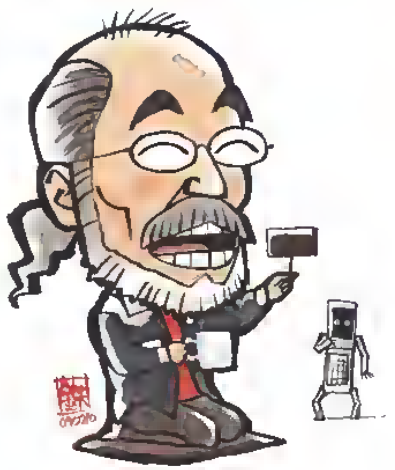




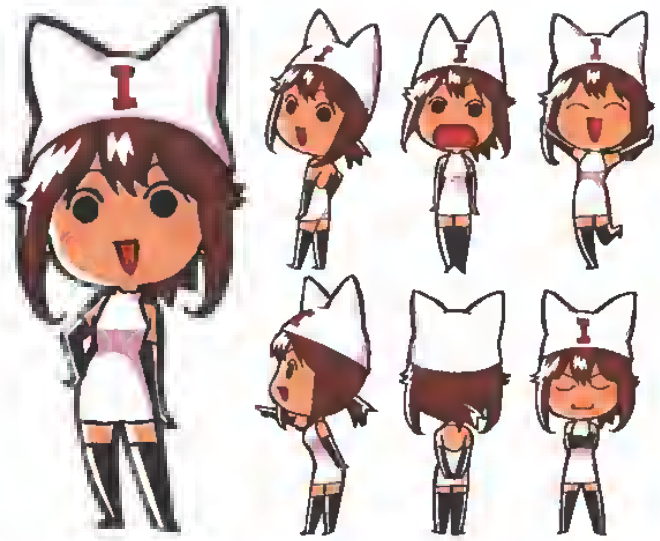


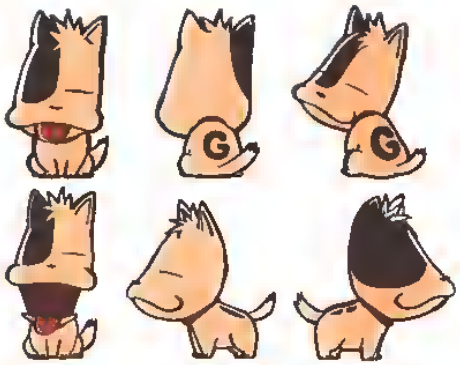


■「スッキリ!!」用イラスト■Photoshop■「これは「スッキリ!!・クロラ」の頃、アニメとは関係なく、「スッキリ!!」用に描いて欲しいと依頼されたものです。この頃は他のバラエティ番組にデザインで参加したり、日テレづいていましたね」■©NTV

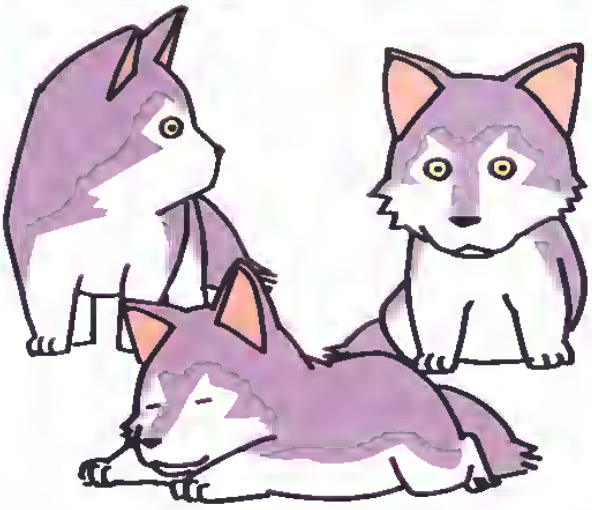


■「ケータイ捜査官7!　「水戸のヨーカン」パッケージ■COMIC ART





■Production I G公式サイトマスコットキャラクター I子&G犬■原案のみ



■Production I Gオリジナルキャラクター■Photoshop■「「人狼」で■中見■いか何かで原いた子狼が可愛かったので、それを発展させてグッズにしようという話が出て、描きました　しばらく前の目を見なかったのですが、杉並アニメーションミュージアムの「プロダクション I G創立20周年記念展」の塗り絵で使われたらしいです」

■未発表企画用キャラクター■Photoshop■「どこからか狛犬アニメを作りたいというオファーがあって、Production I Gに所■している色々な人が狛犬をキャラ化したものを描いてプレゼンしたんです、そのうちの1枚です」

■Production I G忘年会 ビンゴ景品用イラスト■COMIC ART■「「焼き肉お食事券用イラスト」です。 ビンゴで優勝した人に、これをA3ぐらいでプリントアウトしたものをどーんと進します、それをもらった人は好きに焼肉を食べて、後で■収■を持って行くと■算してもらえます。2年くらい使い回した気がしますね」

■「東京国際アニメフェア」プロフィール用自■原■COMIC ART

■『ROAD TO NINJA -NARUTO THE MOVIE』ロゴ
■筆ペン■「仕筆で筆文字を筆かせてもらう事も多いです。
ここに掲載した以外にも沢山筆いています」

■『NARUTO -ナルト- 疾風伝』本編用筆材■筆ペン

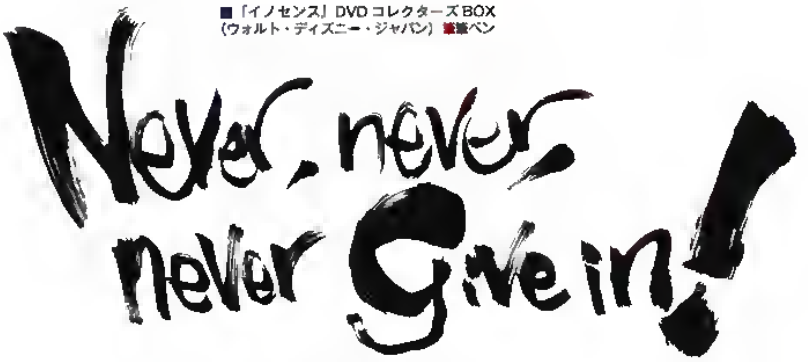
■『NARUTO -ナルト-』本編用筆材■筆ペン

■『NARUTO -ナルト- 疾風伝』「力 -chikara-」ロゴ■筆ペン

■『NARUTO -ナルト- 疾風伝』「イタチ真伝篇」ロゴ■筆ペン

■ユニクロ『NARUTO -ナルト-』PV■筆ペン

■『イノセンス』DVD コレクターズ BOX
（ウォルト・ディズニー・ジャパン）■筆ペン



■『ペルソナ5』オープニングアニメーション用素材（アトラス）
■ペン■ ©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

■『勝つために戦え！』（徳間書店）■筆ペン

■「ハイパーホビー」付録ポスター用
（徳間書店）■筆ペン

■「スーパーベースボール」オープニング映像用素材（テレビ朝日）筆■ペン

■「ハイパーホビー」記事用
（徳間■店）筆筆ペン

■「サブカル・スーパースター■伝」（徳間書店）筆筆ペン

■「水戸のヨーカン」パッケージ■筆ペン
■「P328でイラストを掲載した「ケータイ捜査官」のヨーカン用のロゴです」

■有限会社八八粍ロゴ■筆ペン筆「押井さんの会社のロゴです」

■「28 1/2 妄想の巨人」ロゴ／
筆分使用筆筆ペン

■「NHKスペシャル」「沸■都市」タイトル
映像用素材（日本放送協会）■筆ペン筆 ©NHK

■グラナーテ社名ロゴ■筆ペン■「「勝つために考え！」
等を手がけている野田真外さんの会社のロゴです」

■坂崎幸一郎筆ロゴ筆筆ペン■「カメラマン
の坂崎さんのために書きました」

西尾鉄也年表 The chronological table of Tetsuya Nishio

1968年 6月23日に愛知県で生まれる。

1988年 東京デザイナー学院名古屋校を卒業後、上京してアニメスポットに入社。最初に参加した作品が『おそ松くん』。以降、『平成　天才バカボン』(動画)、『おれは直角』『丸出だめ夫』(原画)と、スタジオびえろの土曜18時半放送のTVアニメに連続して参加。

1992年 10月10日にTVアニメ『幽☆遊☆白書』が放送開始(原画)。同作には1994年放送分まで参加。

1994年 4月9日に劇場アニメ『幽☆遊☆白書 冥界死闘篇 炎の絆』公開(作画監督[共同])。4月10日にOVA『THE八犬伝[新章]』第3巻『妖猫Ⅲ』がリリース(原画)。同シリーズには第6巻、第7巻にも原画で参加。11月16日にイベント『ジャンプ・スーパー　アニメツアー'95』で短編アニメ『NINKU -忍空- ナイフの墓標』公開。初のキャラクターデザインと単独での作画監督を経験する。

1995年 1月14日にTVアニメ『NINKU　忍空』が放送開始。キャラクターデザインと各話の作画監督を担当。オープニング・エンディングアニメーションの作画も手がけた。TVアニメ放送中の7月15日に『'95夏東映アニメフェア』で劇場版『NINKU -忍空-』公開(キャラクターデザイン、作画監督)。

1996年 アニメスポットから離れてフリーになる。フリーになってからの最初の仕事がTVアニメ『みどりのマキバオー』のオープニングアニメーションだった。劇場アニメ『人狼 JIN-ROH』に参加(キャラクターデザイン、作画監督)。これ以降、現在までProduction I Gを拠点として活動するようになる。

1998年 10月6日に『人狼 JIN-ROH』初号試写。11月11日にProduction I Gサイト内でイラストコラム『週刊少年ひとおおかみ』を連載開始。同コラムから生まれたジバクちゃんは、グッズが作られるほどの人気キャラとなった。西尾のデフォルメキャラが認知されるようになったのも『週刊少年ひとおおかみ』から。同連載は2000年6月7日まで続いた。

1999年 6月30日にTVアニメ『GTO』放送開始。オープニング第1バージョンで一人原画。7月2日にTVアニメ『メダロット』放送開始(原画)。

2000年 1月27日にゲーム『ポホロクロイス物語Ⅱ』が発売(作画監督、原画)。4月26日にOVA『フリクリ』vol 1がリリース。同シリーズでは全6巻中5巻に原画として参加。6月3日に『人狼 JIN ROH』公開。11月18日に劇場アニメ『BLOOD THE LAST VAMPIRE』が公開(作画監督協力、原画)

2001年 4月にファミリー劇場で『加藤夏希のファミナビ』で放送開始。その中でイラストエッセイ『ふぁみ&なみのお楽しみはこれかもね！』を担当する。

2002年 6月30日に劇場短編アニメ『ミニバト』公開(キャラクターデザイン、作画)。ほぼ全ての作画を担当。7月20日に劇場アニメ『猫の恩返し』公開(原画)。9月14日に劇場アニメ『千年女優』公開(原画)。10月3日にTVアニメ『NARUTO　ナルト-』放送開始(キャラクターデザイン[共同])。これ以降、『NARUTO』の劇場版、短編、続編シリーズにキャラクターデザインの役職で携わる。

2003年 雑誌『エース特浪』6月号で押井守のインタビュー連載『勝つために戦え！』がスタート。同連載は後にProduction I GのWEBサイトで展開し、2006年に単行本化。その後、2010年に書き下ろし単行本『勝つために戦え！ 監督篇』『勝つために戦え！ (監督ゼッキョー篇)』刊行。増補版の文庫『勝つために戦え　監督稼業めった斬り』を含めて、その全てでイラストを担当した。

2004年 1月1月からTVアニメ『攻殻機動隊 S A C 2nd GIG』が放送開始。後藤隆幸と連名でキャラクターデザインを手がける。各話にも作画監督で参加。3月6日に劇場アニメ『イノセンス』公開(サブキャラクターデザイン、銃器設定、作画監督、原画)。5月に『ふぁみ&なみのお楽しみはこれかもね！』が最終回を迎える(なお、最終回時の番組タイトルは『森下千里のファミナビ』)。7月17日に『STEAM BOY』公開(原画)。8月21日に『NARUTO』の劇場アニメ第1作『劇場版 NARUTO -ナルト　大活劇！雪姫忍法帖だってばよ』公開(キャラクターデザイン、原画)。TVアニメ『お伽草子』の『東京編』OPで絵コンテ、一人原画。

2005年 3月25日から愛知万博(2005年日本国際博覧会)が開催。その会場で『めざめの方舟』の関連企画の絵本『汎ちゃんの玉』が発売となった。監修は押井守、文はでいずで、彼は絵を担当。8月6日に『劇場版 NARUTO　ナルト- 大激突！幻の地底遺跡だってばよ』公開(キャラクターデザイン、作画監督[共同]、原画)。11月2日にゲーム『機動警察パトレイバーかむばっく ミニバト』発売。アニメ『ミニバト』に続き、全ての作画を担当した。この年、株式会社プロダクション・アイジー社員となり、同時に執行役員に就任。

2006年

4月8日に押井守監督の映画「立喰師列伝」公開。出演と劇中使用イラストで参加。7月29日に劇場アニメ「ゲド戦記」公開（原画）。8月5日に「劇場版 NARUTO -ナルト- 大興奮！みかづき島のアニマル騒動たってばよ」公開（キャラクターデザイン［共同］、原画）。9月1日に「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX Solid State Society」放送。「攻殻機動隊 S A C 2nd GIG」と同じく、後藤隆幸と連名でキャラクターデザインを手がける。オープニングは彼の一人原画。この年、朝日放送のプロ野球阪神戦中継のオープニング「プロ野球完全燃焼主義」の制作に参加（絵コンテ、原画）。マンガ「アストロ球団」のキャラクターを使ったもので、翌年放送のドラマ「アストロ球団」のオープニングは実写部分を差し替えたものだ。また、「精霊の守り人」のプロモーション映像を手がける。彼はキャラクターデザイン、絵コンテ、原画を担当（一人原画）。

2007年

2月15日にTVアニメ「NARUTO」の第2シリーズ「NARUTO ナルト 疾風伝」放送開始。8月4日に「劇場版 NARUTO -ナルト- 疾風伝」公開（キャラクターデザイン、ED題字）。この年の3月に結婚。

2008年

月2日に「劇場版 NARUTO -ナルト- 疾風伝 絆」公開（キャラクターデザイン、原画）。同日に劇場アニメ「スカイ・クロラ The Sky Crawlers」公開（キャラクターデザイン、総作画監督）。同作公開前後に情報バラエティ番組「スッキリ!!」内でミニアニメ「スッキリ!!・クロラ The Sukkiri Crawlers」が放送（全話の絵コンテ、演出、作画）。

2009年

6月13日に劇場アニメ「宮本武蔵 -双剣に馳せる夢-」公開（劇中イラストレーション）。6月27日に「エヴァンゲリヲン新劇場版 破」公開（原画）。8月1日に「劇場版 NARUTO -ナルト- 疾風伝 火の意志を継ぐ者」公開（キャラクターデザイン［共同］、原画、エンディング原画）。

2010年

7月29日に書籍「教科書よりやさしい日本史」刊行（イラスト）。7月31日に「劇場版 NARUTO -ナルト- 疾風伝 ザ ロストタワー」公開（キャラクターデザイン［共同］、エンディング作画）。10月13日にGLAYのアルバム「GLAY」がリリース。その初回限定盤DVDに短編アニメーション映画「Je t'aime」が収録された。監督は押井守で、彼はキャラクターデザイン、絵コンテ 演出、作画監督を担当。

2011年

「COMICリュウ」4月号でマンガ「わんわん明治維新」が連載開始。原作は押井守。この作品はWeb連載を経て、後に単行本にまとまる。4月8日にTVアニメ「よんでますよ、アザゼルさん。」放送開始。1話では50カットほどの原画を担当。TVアニメの各話でこれだけの原画を担当したのは「幽☆遊☆白書」以来の事だった。4月29日に劇場アニメ「鬼神伝」公開（キャラクターデザイン）を担当。7月30日に「劇場版 NARUTO -ナルト- ブラッド プリズン」公開（キャラクターデザイン［共同］）。9月19日に書籍「教科書よりやさしい政治 経済」刊行（イラスト）。

2012年

4月21日に劇場アニメ「ももへの手紙」公開（原画）。6月2日に「劇場版 BLOOD C The Last Dark」公開（原画、OPクレジット題字）。7月28日に「ROAD TO NINJA -NARUTO THE MOVIE-」公開（キャラクターデザイン［共同］）。11月17日に「エヴァンゲリヲン新劇場版 Q」公開（原画）。

2013年

6月22日に「攻殻機動隊 ARISE」の「border 1 Ghost Pain」が劇場公開（サブキャラクターデザイン、作画監督、原画）。「border 2」以降でも作画監督、原画等の役職で参加。9月14日に書籍「教科書よりやさしい世界史」刊行（イラスト）。

2014年

2月22日に劇場アニメ「ジョバンニの島」公開（原画）。12月6日に「THE LAST -NARUTO THE MOVIE-」公開（キャラクターデザイン［共同］、総作画監督［共同］、作画監督［共同］、原画）。

2015年

5月9日に劇場アニメ「百日紅 ～Miss HOKUSAI～」公開（原画）。7月21日に「標準問題精講 国語 特別講義 読んでおきたいとっておきの名作25」刊行（イラスト）。8月6日にドキュメンタリー番組「Crossroad」93回「西尾鉄也」放送。8月7日に「BORUTO -NARUTO THE MOVIE-」公開（キャラクターデザイン［共同］、総作画監督、作画監督［共同］、原画）。「NARUTO」劇場版で、単独で総作画監督を担当した初めての作品となった。10月4日にTVアニメ「進撃！巨人中学校」放送開始。オープニングアニメーション（作画監督 原画）を担当。

2016年

1月10日にTVアニメ「ハイキュー!! セカンドシーズン」エンディングが第2バージョンに変更。絵コンテ、演出、原画（一人原画）を担当。2月20日に劇場アニメ「同級生」が公開（原画）。

西尾鉄也が初めて雑誌のために描いたイラストが「週刊少年ジャンプ」1996年20号の「みとりのマキバオー」折り込みポスターのためのものだった。©つの丸・スタジオ将軍 集英社 ぴえろ

西尾鉄也インタビュー
INTERVIEW WITH TETSUYA NISHIO

――子供の頃から画を描くのが好きだったんですか。

西尾　そうですね。好きでした。

――その頃から似顔絵も描いていたんですか。

西尾　似顔絵はさすがに描いてなかったですね。秘密基地を描いていました。紙を半分に折って，地平線で地上と地下に分けて，地上には建物をどんどん描いて，飛行機の発着場なんかを書いていました。それで，地下の秘密基地にはプールがあったり，俺の部屋があったり(笑)。

――それは小学生の低学年の頃ですね。

西尾　そうです。小学生の高学年になったら，コママンガを描くようになりました。野球マンガを描いたり，当時流行っていた『ドカベン』を模写したり。野球マンガだけの雑誌みたいな体で，ノートを野球マンガだけで埋めたんですよ。少年野球マンガ，高校野球マンガ，プロ野球マンガ，ロボット野球マンガ。その第１回だけ描いて（笑）。そんな事をやっていました。中学では『機動戦士ガンダム』の影響で，アニメに興味を持ち始めて，アニメの模写をするようになりました。中学生になった年の春に『ガンダム』の劇場の１本目が公開されて，空前のガンプラブームが始まったんですよ。アニメの画方にも興味が出てきて，エンドテロップに出る作画監督や演出の名前が気になっていました。

どんどんアニメに対する興味が強くなっていって，高校では自主制作でセルアニメを作っていました。これを言うと，若い人に驚かれるかもしれませんが，高校生になるまで女の子が描けなかったんです。描くのが恥ずかしかったんですよ。「そんな破廉恥なもの描いてはいかん」と思っていました(笑)。今だったら，アニメーターやイラストレーターを目指す人って，男性だったら女性キャラを描くところから入っていくと思うんですが。

――後に西尾さんは，男性を描くのが得意の「オヤジアニメーター」と呼ばれるわけですが，学生時代からその兆しがあったんですね。モデルを見てデッサンやクロッキーはやったんですか。

西尾　高校を卒業して，名古屋の専門学校入った時に多少かじった程度で，本格的にはやっていません。女性を描くのは恥ずかしい事ではない，むしろ，必要な事だと自覚してからは，アイドル雑誌のグラビアを模写したりして，写実的に描く訓練をしました。

――模写をしたのはいつくらいですか。

西尾　高校を卒業するかしないかの頃ですね。「スケバン刑事」の南野陽子をよく模写していました(笑)。

――模写したのは，アニメ絵じゃないんですね。女性を描くのが必要だと分かってからも，アニメ絵の女性を描くのは恥ずかしかった？

西尾　うん。恥ずかしかった（笑）。どういうわけなんでしょうね。

――アニメーターになってからは色々なタイプの作品で作画をしているわけですが，画風はどのように確立していったんですか。

西尾　確立させようと思って，確立させたものでもないですけどねえ。うーん，どうやって確立したんでしょうね。

――西尾さんは，シンプルにかたちをとって，なおかつしっかりと立体を表現するスタイルで画をお描きになっていると思います。その方向性はご自身が持って生まれたものですか。

西尾　いや，色んなアニメからの影響が自分の中に溜まっていって，そうなったんだと思います。特に『御先祖様万々歳！』のうつつのみや理さんの作画とか，凄くショックを受けました。相当模写しましたけどね。

――シンプルに立体を描くようなスタイルが，西尾さんの基本にあるのは間違いない？

西尾　そうですね。基本的には動かしやすいものを描きたい。それはアニメだけではなく，イラストでもそうです。時々絵を荒らしてみたりとか，そういうアニメ的でないアプローチをする事もありますが，基本的に好きな画はそういった系統のものですよね。シンプルで立体感のあるものというと，最近のハリウッド製の３ＤＣＧアニメがぴったりくるんです。ピクサーの作品とかを観ると，まさに「自分がやりたいのはこっちじゃないの？」と思いますよ。

――３ＤＣＧをやりたいんですか。

西尾　いや「あれを線画でやりたいね」と思うんです(笑)。

――初のキャラクターデザイン作品の『NINKU -忍空-』というステップがあり，『人狼 JIN-ROH』を経験する事で，ご自身のアニメーションの画の方向性が一度確立されるわけですね。

西尾　そうですね。言ってみれば『人狼』までは，独学でやっていたようなものだったんです。『人狼』で沖浦啓之さんや井上俊之さんの仕事に触れる事で，自分の技術に一本芯が入ったような気がします。『人狼』をやる前はレイアウトのパースの取り方もよく分かっていなかった。今思うと，よくそれで仕事をやっていたなと思うくらいです。『人狼』という作品で，自分の第２ロケットに火が点いた感じです。

――『人狼』でリアル系アニメーターとしての西尾さんの歩みがスタートしたにも関わらず，それと同時に反対の方向性のジバクちゃんが始まってしまうわけですね。

西尾　反動てすよね。リアル，リアル，リアル！　で２年半やってきた。「もうええわ」っていうね(笑)。

――それまでジバクちゃんのようなデフォルメキャラは描いていたんですか。

西尾　いや，ああいったタイプのものは描いてなかったですね。ただ，こういう事だと思うんですよ。上京してアニメを始めた頃，俺はキッズアニメ的な『おそ松くん』や『平成天才バカボン』をやっていた。作品の善し悪しではなく，作業としてそれを物足りなく感じていて「もっとリアルな画を描きたい」と思っていたんてす。『幽☆遊☆白書』や『NINKU』を経て，『人狼』で念願だったリアルでハードな画を描けるようになったんだけど，その反動でリアルではない画を描きたくなった。デザインの方向性は違うけれど，ジバクちゃんを描いている時に「『おそ松』や『バカボン』の頃に戻っているなあ」と思ったというのはありましたね。

――描き手としては，ジバクちゃんのようなキャラには，サクッと描ける気持ちよさみたいなものがあるんですよね。

西尾　そうですね。それから，資料を当たったりしなくていい。空間がどうとか，パースかどうとかと無縁なところで画を描きたい，想像だけで描いちゃうみたいな，そういうノリでやりたかったんだと思います。

――似顔絵はいつくらいから描き始めたんですか。

西尾　似顔絵はキャラデを始めた時から，なんとなくです。『NINKU』なんて１年続いたシリーズだったので，ゲストキャラクターを沢山デザインしなくてはいけないんですよ。それで，実際の俳優だったら，どんな人がこの役を演じたら面白いだろうかという発想で，役者やスポーツ選手等にちょっと似たキャラクターを『NINKU』にゲストとして滑り込ませていたんです。本当に俺だけか分かればいいというお遊びだったんですが，それをやっているうちに似せて描くのが楽しくなっていったんでしょうね。

やっているうちに「次はもっと似せてみよう」と思ったり，『NINKU』のキャラとして許される範囲で似せるためには，どこまで描いたらいいのか。唇の線を実線で描いてもいいのか，小鼻を描いていいのかと試行錯誤していました。それはその後の作品でもやっています。ただ，自分が似顔絵を描くのが得意だというつもりはないんです。好きではあるけど。

――でも，日本のアニメーターで，仕事で似顔絵を一番沢山描いているアニメーターですよ。

西尾　アニメーターというジャンルではそうかもしれないですけど，山藤章二さんみたいな方の描かれたものを見ると「本当に奥が深いな」と思いますよ。俺なんて表層をなぞっているだけてすよ。

――山藤章二さんのような方は，似顔絵で内面まで描いている？

西尾　うん。批評性を入れていますよね。そういうのが本当の似顔絵じゃないですか。自分の場合は，想像だけでゲストキャラとかを描いていると，詰まってきてしまうので「顔のかたちは，あの人から持ってこよう」といったかたちで，参考にする。ワンパターンにならないためのスキルのひとつとして似顔絵を描いているところがありますから。

――オヤジアニメーターと言われて久しいわけですが，これは『人狼』から始まっているわけですね。

西尾　そうですね。実際『人狼』では，ヒロインはほとんど，沖浦さんか描き直していたりするんで，俺は触らせてもらえなかった。『未来少年コナン』の時の大塚康生さんみたいなもんなんで(笑)。

――それは若いアニメファンには分かりづらい喩えかもしれませんね（笑）。勿論，オヤジを描くのが好きというのもあったわけですよね。

西尾　あったんでしょうね。それから，おっさんの方が描きやすいというのはありますね。美形，美男美女って丁寧に描かないといけないですから。「NARUTO -ナルト-」をやっていても，ナルトやサスケのような，顔が整ったキャラクターは気を使いますよ。それに対して敵側のおっさんは，たとえ画が崩れていても文句を言う人はほとんどいないですから。気楽に描けるから，おっさんが好きだというのはあると思います(笑)。

――西尾さんのアニメーターとしての仕事で，緻密さを極めた作品が『イノセンス』になるんですか。

西尾　そうですね。例えば，あの作品ではレイアウトの背景部分にしても「この辺は小さいからあやふやに描いちゃえ」というのが，一切なかったような気がしますね。綺麗に描けたのに，もう１枚紙を乗っけてさらに綺麗に描く。それぐらいやっていました。

――それだけやってしまうくらい，やりがいがあったんですね。

西尾　うん。やりがいがあった。年齢も30代中盤で，自分の体も動きましたしね。もう無理ですよ（笑）。今，

「イノセンス」をやる事になったら「もっと楽に描ける キャラにしようよ」と言うと思います。

――緻密さを極めたのが「イノセンス」だったとして、1本の作品を最初から終わりまでやり切ったのが『スカイ・クロラ The Sky Crawlers』ですね。レイアウトから芝居までやった。これは間違いないですよね。

西尾　そうですね。「イノセンス」は複数の作監でやっていて，自分の画だけではないので，ＤＶＤとかBlu-rayのソフトで振り返って観られるんです。「スカイクロラ」は全部が自分の画なので，観るのに勇気がいるんですよ。「スカイ・クロラ」は、一人で作画監督をやったというだけでなく、画に関して自由にやらせてもらった作品でもあるんです。それだけにきついというのもありますよね。会心の出来だと思っていたのに失敗しているカットもあります。時間がなくて納得できるまで手を入れられなかったカットもあります。そのひとつひとつが自分に跳ね返ってきているみたいで，中々観返す事ができないんです。

『人狼』にもそういうところがあります。『人狼』の原画修正は神浦さんや井上さんもやっているんですが、自分の画の成分が多いので、まだ冷静に観られないですね。

――イラストの話もうかがわせてください。ジバクちゃんの後、デフォルメ系のイラストの仕事がすっと続いていますね。

西尾　続いていますね。バランスは取れていると思いますよ。リアルなキャラクターばかり描いていると、ちびキャラが描きたくなるし，ちびキャラばかりやっていたら、リアルなやつがやりたくなるはずです。

ちびキャラ以外のイラストの仕事もいただいています。アニメの仕事だけでなく、イラストを描かせてもらったり、マンガを描かせてもらったり，色んな機会を与えてもらっていて、本当にありがたいと思っています。

――『人狼』や『イノセンス』のようなリアルな作品の仕事ばかりずっと続けると、ストレスが溜まりますか。

西尾　多分，それはできないですね。自分がパンクしちゃいますね。俺はせっかちなんですよ。子どもの頃からそうでした。プラモデルで接着剤をつけてから，一晩おいて乾かしてからでないと動かしてはいけないという場合に、夜のうちに動かして、ダメにしてしまう。そんなタイプなんです。

デフォルメイラスト系って、すぐに作事が終わるじゃないですか。乱暴に言っちゃうと「西尾さん，こういうちびキャラ描いてくださーい」なんて発注がきたら，「おお、いいよ」と言って、次の日には納品できるわけですよ。そういうコンパクトさが凄く好きなんです。アニメは基本的に時間がかかるし、特に劇場作品だと、描いた原画が動画になり色が塗られてラッシュになるまでに，かなりブランクがあるんです。それはそれで時間がかかる事を楽しめるんだけど、すぐに終わるコンパクトな仕事も好きなんですよ。

――今後はどちらの方向に行かれたいですか？

西尾　う～ん、50歳を前にして、ハードでガッチガチなリアル系は体力的に無理かなという感じになってきました。だけど、児童文学原作とか子供向けのアニメを積極的にやりたいという気持ちもないんですよね。どのくらいの塩梅がいいのかは、まだ分からないですが、どんな方向にいっても、シンプルで立体感があって，動かすのが苦ではないものをやりたいというところは変わらないと思います。

――シンプルで立体感があって、しかも、表現力があるものですね。

西尾　表現の幅があるものですね。感情にしても，着慣哀楽だけでなく、さらにひとつ要素が加えられるような。そういう表現ができる素材はないものか，そういうデザインはないものか。自分には何ができるのだろうかと考えています。

――西尾さんはコンテを描く事はありますが，監督志向はないんですよね。

西尾　うん。無理ですって。俺は意外と打たれ弱いんです。監督なんて，打たれ続ける立場になれるわけがないですよ(苦笑)。

――打たれ弱いというのは「あんたが作ろうとしている作品，ここがおかしいよ」とかって、スタッフに突っ込まれるのが嫌だという事ですか。

西尾　そう。今までが言う方だったから(笑)。押井(守)さんとかに「え，こんなのできないですよ～」と言う方だったから。監督になったら、きっと同じように言ってくる奴がいますよ。そうしたら俺は「ああ、いいよ、いいよ。お前の言う通りだよ、ごめんごめん」って言うに違いないです。

――監督志向はないけれど、オープニング等のショートフィルムて、自分て絵コンテを描いて，自分で作画をするような仕事はやっても構わないわけですね。

西尾　そうですね。自分一人で完結するものだったら，自分でコンテを描いた方が早いという気持ちがなくはないです。

ただ、自分の仕事の方向性を決め込みたくないし，他の人と仕事をしたいというのもあるんです。『ナルト』のキャラクターデザインは，鈴木博文さんと手分けしてやっているんですが，どのキャラクターをどちらがデザインするかは、監督の伊達勇登さんの匙加減で決まるんです。「ああ，このキャラ，俺のとこにきたんだ」と驚く事もあるんだけど、それが楽しかったりするんですよね。

雑誌のイラストで、今まで自分が関わっていなかった作品のキャラクターを依頼される事もあるんです。例えば、美少女がメインの作品の依頼がくると「面白れえじゃねえか。受けてやるよ」と思ったりします。そういう意外性のある出会いが楽しかったりするんです。オーブンスタンスで仕事がくるのを待ち構えるというのが理想なんですよ。

だから、ライトノベル原作の異世界でハーレムもののキャラクターデザインの仕事だって、依頼がくればやりますよ。

――(笑)。

西尾　ただ，受けたとしても、動かしやすさとか、立体感みたいなものとか「ここは譲らないよ」という部分は出てくると思うんです。押井さんも最近「「クレヨンしんちゃん」だって、オファーがあればやるよ。ただ，俺のやりたいようにやらせてもらうからね」と言っているんですよ(笑)。それと同じですね。

――最近、押井さんとはいかがですか。

西尾　事近会ってないよねえ。

――西尾さんの人生は，押井さんと共にあったのではないかと　。

西尾　いやあ、そこまでではないでしょう。ただ，まだオーブンにはなってないですけど，押井さんの次の企画が動こうとしているんです。押井さんは「めちゃめちゃ枚数使おうぜ。事後は作画アニメで終わろうぜ」と言っていました（笑）。実際にどうなるのかは，まだ分からないんですけどね。

――今後の展望はいかがですか。

西尾　押井さん，神山（健治）さんあたりを除くと，監督と呼ばれる人が年下になってきているんですよね。それについて「やりにくい」なんて言いませんが、さっきも言ったように、俺は「何やってるの！」「こんなんできるわけないでしょ！」と、今まで監督を突き上げる立場だったんですよ。だけど、監督が年下になったら，そんな事をするわけにはいかないし、今までよりも落ち着いた雰囲気を出さないといけない（笑）。「あのおっさん、なんかうるせえよ」と言われたくないので、そのあたりの立ち振る舞いが難しいですね。仕事内容にしても「あのおっさんの原画、キャラ似てねえな」と言われたら恥すかしいじゃないですか。そんな感じです。

――最後にファンにメッセージをいただけますか。

西尾　お買い上げいただき，ありがとうございます。アニメーションの道に進んで，四半世紀以上が経ちました。その大半の画をこの本の中に載せる事ができました。残念ながら、掲載できなかった画もあります。それも見せられる機会があったらいいなと思っています。

西尾鉄也 Tetsuya Nishio

1968年6月23日生まれ。愛知県出身。血液型はA型。東京デザイナー学院名古屋校を卒業後、上京してアニメスタッフへ。初めて動画として参加した作品が『おそ松くん［新］』で，初原画が『八百八町裏表 化粧師』。イベント上映用作品『NINKU　忍空　ナイフの墓標』で初キャラクターデザイン，初作画監督を経験。引き続きＴＶシリーズ『NINKU －忍空　』でキャラクターデザインを担当。その後、フリーとなり，『人狼 JIN-ROH』にキャラクターデザイン、作画監督として参加，『人狼』公開までの期間にProduction I.G公式サイトで「週刊少年ひとおおかみ」のタイトルで、デフォルメキャラによる『人狼』の内輪話を連載。阿川七生をモデルにしたジバクちゃんに人気が集まった。『NARUTO －ナルト－』シリーズでは鈴木博文と共同でキャラクターデザインを担当。他の代表的な仕事に『イノセンス』『スカイ　クロラ The Sky Crawlers』等がある，イラスト，マンガの仕事も多く，幅広く活躍，現在は株式会社プロダクション アイジー執行役員。

取材／小黒祐一郎　取材日／2016年7月8日　取材場所／Production I.G

本書について

本書は、西尾鉄也が発表したアニメ関連のイラストレーションを中心に構成したものである。それだけでなく、アニメーションの制作過程で描かれた線画設定、ラフ、原画、あるいはアニメ以外のイラスト、マンガ、さらにはプライベートで描いた画等、彼の作品を幅広く収録した。作品の掲載にあたり、各ページにデータを添えた。データは■作品の概略、■画の形式、■西尾自身によるコメント、■著作権表示で構成。西尾鉄也はデジタルでイラストを仕上げる場合、鉛筆で線画を描いてPCに取り込み、デジタルで彩色している。各作品データの■画の形式で「Photoshop」とあるのは、鉛筆で描いた線画をPhotoshopで仕上げたという意味である。掲載した中には、美術スタッフ、仕上げスタッフと共同で手がけたイラストもあるが、基本的にはレイアウト（構図）は彼が担当している。また、『NARUTO -ナルト-』に関しては、本文中でコメントしたもの以外にも、彼が仕上げたイラストに、studioぴえろのスタッフが特殊効果を加えたものがある。

西尾鉄也画集 The Art of Tetsuya Nishio | Full spectrum

2016年8月12日 第1刷発行

著者	西尾鉄也
企画	小黒祐一郎
編集　デザイン	松本照彦
編集スタッフ	小林治、村上修一郎、藤田香織
編集作業補佐	芦田忠明、高橋裕美子、高山和伸、三浦大輔
カバーデザイン・デザイン協力	井上則人（井上則人デザイン事務所）
編集協力	Production I.G
協力	株式会社アトラス／株式会社アニプレックス／株式会社INFASパブリケーションズ 株式会社ウィザード エンタテインメント／株式会社81プロデュース 株式会社エクストリーム／株式会社epics ／株式会社エンスカイ／株式会社旺文社 押井守メールマガジン／株式会社NHKエンタープライズ／株式会社ガイナックス 株式会社学研プラス／株式会社KADOKAWA ／株式会社グラウンドワークス： 有限会社グラナーテ／株式会社研音／株式会社講談社 株式会社JVCケンウッド・ビクターエンタテインメント／株式会社集英社 株式会社セガホールディングス／株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント 株式会社宝島社／中京テレビ放送株式会社／株式会社中日新聞社 株式会社円谷プロダクション／株式会社TOブックス／株式会社TBSテレビ 有限会社ディメンションブルー／株式会社テレビ東京／株式会社電通 株式会社東北新社／株式会社徳間書店／株式会社ナムコ／株式会社日経BP 日本テレビ放送網株式会社／有限会社バルク／株式会社バンダイ 株式会社バンダイナムコエンターテインメント／バンダイビジュアル株式会社 株式会社バンプレスト／株式会社ぴえろ／株式会社ビーエーワークス 株式会社フジテレビジョン／株式会社プロダクション人力舎 株式会社辺見プロモーション／株式会社ボニーキャニオン／株式会社毎日放送 株式会社水野プロダクション／株式会社ムービック／株式会社モスフードサービス 森ビル株式会社／株式会社ユニクロ／株式会社よしもとクリエイティブ・エージェンシー 讀賣テレビ放送株式会社／有限会社ラバーソウル／株式会社レノ 株式会社ローソン／株式会社ロコモーション／株式会社渡辺プロダクション 株式会社ワーナーミュージック・ジャパン 押井守／神山健治／坂崎恵一／藤木義勝
発行人	小黒祐一郎
発行所	株式会社スタイル 〒170-0013 東京都豊島区東池袋 1-34-1 広告塔センタービル3 階 電話 03-5953-3956
印刷　製本	株式会社シナノパブリッシングプレス

Printed in Japan

本書の無断転載　複写　複製等を禁じる、
©2016 TETSUYA NISHIO
©2016 株式会社スタイル

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化等）並びに無断複製物の譲渡及び配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。
また、本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。